『ファイアーエムブレム』&『ファミコン探偵倶楽部』ミニポスター付き!

平成17年10月1日発行第2巻第6号通巻22号

# ユーゲー USED GAMES

おめでとう15周年!!

2005 10月号

www.microgroup.co.jp/mm

No. 21 定価860円 奇数月3日発売

シリーズ特集Part.11

## [SaGa~サ・ガ~]

魔界塔士サ・ガ／サ・ガ2 秘宝伝説
サ・ガ3 時空の覇者 完結編／ロマンシング サ・ガ
ロマンシング サ・ガ2／ロマンシング サ・ガ3
サガ フロンティア／サガ フロンティア2
アンリミテッド:サガ
ロマンシング サガ ~ミンストレルソング~

ファミコン世代を驚かせたスーパーゲーム!!

ニンテンドウパワー名作ピンナップ

とじ込み付録

『ファイアーエムブレム トラキア776』&『ファミコン探偵倶楽部 PART II うしろに立つ少女』

両面ミニポスター

©1990 Nintendo

生誕15周年記念

15th anniversary!! 第1特集

# SUPER FAMICOM® memories

# スーパーファミコンメモリーズ

歴史に名を残す、輝ける名作ゲームを振り返る!

# はじめてのファミコン

## ～なつかしゲーム子ども実験室～

大好評発売中！

卯月　鮎／著
志水アキ／画

B6判
160ページ

惜しまれつつも
終わってしまった人気連載
あの“まるやきくん”が
本になりました！

**ファミコンを知らないPS世代の子どもには**
**当時のゲームが一体どう映っているのか？**
**「ユーゲー」連載開始前の秘蔵14本に加え**
**『スペランカー』など新規書き下ろし満載！**
**かわいさ余って憎さ（!?）100倍の決定版！**

「ファミコンなんて知らねぇべ」

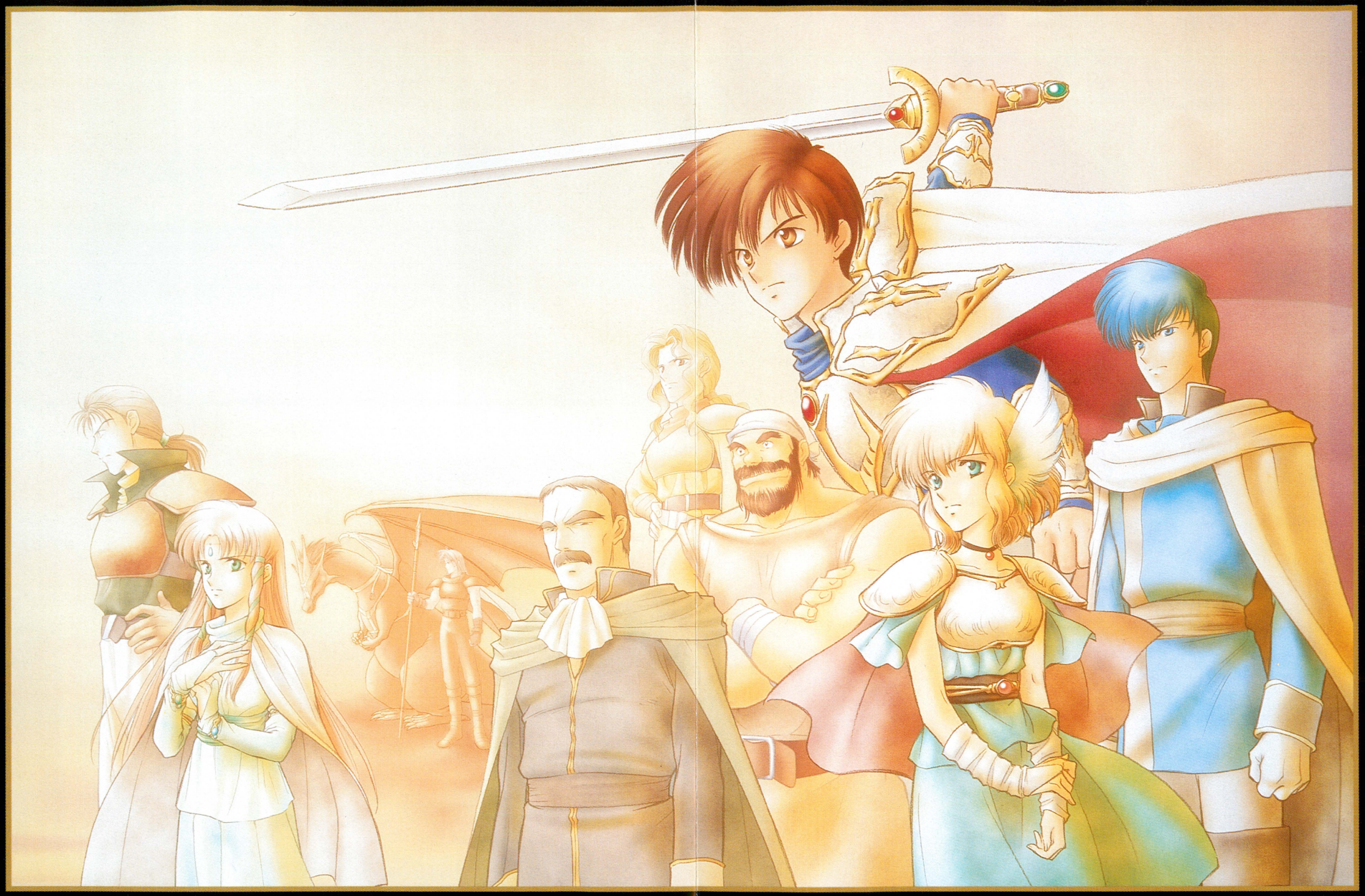
■収録タイトル■
『いっき』『カラテカ』『たけしの挑戦状』『マインドシーカー』
『ドラゴンクエスト』『スーパーマリオ』など名（迷）作が35本！

発行：（株）マイクロマガジン社　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
TEL.03-3206-1641（販売）　FAX.03-3551-1208

# Famicom Detective club PART II

for Nintendo Power

ユーゲー 隔月刊ユーゲー2005年10月号特別付録　ニンテンドウパワー名作ピンナップ
『ファミコン探偵倶楽部 PART II うしろに立つ少女』
©1989, 1998 Nintendo



# FIRE EMBLEM : THRACIA 776

ユーゲー
隔月刊ユーゲー2005年10月号特別付録　ニンテンドウパワー名作ピンナップ
『ファイアーエムブレム トラキア776』
©1999 Nintendo ©1999 INTELLIGENT SYSTEMS

◎写真協力：任天堂株式会社
© 1990 Nintendo

赤、青、黄、緑の4色がトレードマーク！スーパーファミコンのコントローラが今回の表紙です。スーファミが発表された当時はファミコンのABボタンにXYLRと4つもボタンが増えている写真を見て「これからのゲームはすごいことになりそうだ！」と驚いたものでした。コントローラひとつでゲームの未来に期待高まった記憶が思い出されてきませんか？

◎表紙デザイン：高橋みどり
（マイクロハウス クリエイティブ事業部）

**広告索引**


| | |
|---|---|
| キワメ　岡山表町店 | P.78 |
| エーツー | P.80～81 |
| リバティー | P.105 |
| マイクロマガジン社 | P.120 |
| ゲーム探偵団 | P.121 |
| ゲーム批評 | P.136 |


**第1特集**


❶ ファミコン世代を驚かせたスーパーゲーム!!
スーパーファミコン　メモリーズ　4

❷ アクション　6
❸ スーパーマリオワールド　7
❹ 超魔界村　8
❺ 悪魔城ドラキュラ　9
❻ 魂斗羅スピリッツ　10
❼ 海腹川背　11
❽ レンダリングレンジャーR2　12
❾ 回転と拡大縮小の演出　13
❿ レース　14
⓫ スーパーマリオカート　15
⓬ エキゾースト・ヒート　F1ドライバーへの軌跡　16
⓭ ワイルドトラックス　17
⓮ ロールプレイング　18
⓯ ファイナルファンタジーⅣ　19
⓰ ドラゴンクエストⅤ　20
⓱ ウィザッド！　21
⓲ 不思議のダンジョン2　風来のシレン　22
⓳ テイルズ オブ ファンタジア　23
⓴ アクションRPG　24
㉑ ソウルブレイダー　25
㉒ 聖剣伝説2　26
㉓ ホーリーアンブレラ　27
㉔ シューティング　28
㉕ スターフォックス　29
㉖ バイオメタル／開発者インタビュー　30
㉗ シミュレーションRPG　34
㉘ アルバートオデッセイ　35
㉙ バウンティ・ソード　36
㉚ タクティクスオウガ　37
㉛ シミュレーション　38
㉜ パイロットウイングス　39
㉝ アンジェリーク　40
㉞ 牧場物語　41
㉟ スーファミターボが描いた夢　42
㊱ スポーツ　44
㊲ スーパーファイヤープロレスリング　45
㊳ 実況パワフルプロ野球'94　46
㊴ 実況ワールドサッカー2　47
㊵ スーパーファミコンマウス　48
㊶ 対戦格闘　50
㊷ ストリートファイターⅡ　51
㊸ バトル・マスター　52
㊹ スーパースコープ　53
㊺ パズル　54
㊻ テトリス武闘外伝　55
㊼ パネルでポン　56
㊽ 通信対戦　X BAND　57
㊾ アドベンチャー　58
㊿ イーハトーヴォ物語　59
51 セプテントリオン　60
52 ワンダープロジェクトJ　61
53 クロックタワー　62
54 衛星データ配信　サテラビュー　63
55 ノベル　64
56 かまいたちの夜　65
57 学校であった怖い話　66
58 SFCのライバルたち　67
59 ミリタリー＆ロボット　68
60 重装騎兵ヴァルケン　69
61 キャリアエース　70
62 バトルサブマリン　71
63 テーブル　72
64 美少女雀士スーチーパイ　73
65 キャラゲー　74
66 超時空要塞マクロス　75
67 永遠のフィレーナ　76
68 ニンテンドウパワー　77
69 読者プレゼント　79
70 直感ヒトコト　82
71 おおつきべるのの とっとコレ!　84
72 取説図書館　86
73 プレイステンレス　88
74 マニアックファミコン　90
75 美食倶楽部　バカゲー専科　94
76 妄想エンジン　コアグラフィックス　96
77 ゲーム音　99
78 UG Topics　102
79 PCゲーム考古学会　104


**シリーズ特集 Part.11**


80 SaGa ～サ・ガ～　106
81 アーケードトラックス　122
82 今月の一本　126
83 読者コーナー　130
84 ゲームShop　You&G（ゲー）　137


※「軸盆&ハーボの新・遊芸日和」は、作者の都合により、休載させていただきます。
※「ゲーム・レジスタンス」は、著者の都合により、連載を休止させていただきます。

本文中の価格は発売当時のものを参考のために掲載したもので、特に表示がない限りは税抜き価格です。現在もその価格で購入できることを保証したものではありません。ご了承ください。

**本誌での略称** FC…ファミコン　SG…SG-1000　MKⅢ…セガマークⅢ　FCD…ファミコンディスク　PCE…PCエンジン　PCE-CD…PCエンジンCDロムロム　MD…メガドライブ　GB…ゲームボーイ　MCD…メガCD　PCE-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム　GG…ゲームギア　SFC…スーパーファミコン　SS…セガサターン　PS…プレイステーション　VB…バーチャルボーイ　FX…PC-FX　N64…ニンテンドウ64　GBC…ゲームボーイカラー　NGP…ネオジオポケット　DC…ドリームキャスト　WS…ワンダースワン　NGPC…ネオジオポケットカラー　PS2…プレイステーション2　WSC…ワンダースワンカラー　GBA…ゲームボーイアドバンス　GC…ゲームキューブ　DS…ニンテンドーDS　PSP…プレイステーションポータブル　SCV…スーパーカセットビジョン　PC88…PC8801　PC98…PC9801　X68…X68000　FM-T…FM-TOWNS　Win…Windows　Win/XP…Windows（XP対応）
**ジャンル表記** ACG…アクションゲーム　STG…シューティングゲーム　SLG…シミュレーションゲーム　RPG…ロールプレイングゲーム　ARPG…アクションRPG　SRPG…シミュレーションRPG　AVG…アドベンチャーゲーム　AAVG…アクションAVG　FPS…ファーストパーソンシューティング　レース…レースゲーム　テーブル…テーブルゲーム　パズル…パズルゲーム　音ゲー…音楽ゲーム　格闘…格闘ゲーム　スポーツ…スポーツゲーム　その他…その他

ユーゲー
2005 10月号 No.21
© 2005 MICRO MAGAZINE

ETTE WITH SUPER FAMICOM MARK ONLY
ON
OFF
POWER
EJECT
RESET
Nintendo
SUPER FAMICOM
POWER
Nintendo
Nintendo
ファミコン世代を驚かせた
スーパーゲーム!!
生誕15周年記念
15th anniversary!!
第1特集
SUPER FAMICOM®
memories
スーパーファミコンメモリーズ
SUPER FAMICOM
NINTENDO
©1990 Nintendo

「スーパーファミコンが出る！」

80年代後半、その情報を当時のゲーム誌で初めてみた時の衝撃は忘れられない。

記事に載った試作機の写真には、〝コントローラのボタンが増えた、ひとまわり大きなファミコン〟が写っていた。

「Aはジャンプ。Bは攻撃」

ファミコンで習ったゲームの文法と、新しいコントローラのボタンの数とを比べて考えた。一体ゲームはどうなるんだろう？

A、B、X、Y、L、R。

ボタンの数が、期待に変わった。

90年に発売され、03年に本体の生産中止を迎えるまで、スーパーファミコンにはたくさんの試みがあり、たくさんの名作ゲームが生まれた。

そして来年に発売が予定されている任天堂の新ハード「レボリューション」では、スーパーファミコンを含む、過去の作品を配信する計画が挙げられている。

スーパーファミコンの楽しさ・面白さは今も色あせていない。名作の記憶は時を越えてよみがえる。

あれから15年。

みんなを夢中にさせた、その魅力と思い出を振り返ってみよう。

## History of SUPER FAMICOM スーパーファミコン年表

| | |
|---|---|
| 90.11.21 | 「スーパーファミコン」発売<br>ソフト第一弾『スーパーマリオワールド』『F-ZERO』発売 |
| 90.12.05 | スーパーファミコン内蔵テレビ『SF-1』(シャープ) 発売 |
| 92.07.14 | 『マリオペイント』発売。周辺機器にマウスが登場 |
| 93.06.21 | 「スーパースコープ」発売 |
| 94.06.14 | 「スーパーゲームボーイ」発売 |
| 95.04.23 | サテラビュー用衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」開始 |
| 96.04. | XBANDによる通信対戦サービス開始 |
| 96.06.28 | 「スーファミターボ」(バンダイ) 発売 |
| 97.09.30 | XBANDのサービス終了 |
| 97.11.03 | ニンテンドウパワー　書き換えサービス開始 |
| 98.01.30 | 「スーパーゲームボーイ2」発売 |
| 98.03.27 | 「スーパーファミコン ジュニア」発売 |
| 00.01.21 | 最後のROMカセット『ファイアーエムブレム トラキア776』発売 |
| 00.06.30 | サテラビュー用衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」終了 |
| 00.12.01 | 最後のソフト『メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット』書き換え開始 |
| 02.08.31 | ニンテンドウパワー　ローソンでの書き換え終了 |
| 03.09.30 | 「スーパーファミコン ジュニア」生産終了 |

Text by 山本悠作（編集部）

ボタンが増えて、キャラの操作もより多彩に！

# アクション ACTION

SUPER FAMICOM

## 『マリオ』をはじめ歴代の名作が進化。ハードの進化は確実にゲームの世界を広げた

スーパーファミコン（以下SFC）の時代は、ファミコンではできなかった（難しかった）アイディアがSFCの機能で実現可能になった時代であった。回転と拡大縮小はアクションゲームの表現を大きく広げた。『パイロットウイングス』のフライトアクション、『アクトレイザー』の〝天空の神が地上に降りる〟演出、『がんばれゴエモン2』の3Dステージなど、拡大縮小によって3D空間を再現する作品が数多く生まれた。3D時代はプレイステーションより前に訪れていたのだ。

4つから8つに増えたボタンは柔軟な操作を可能にした。特殊操作に専用ボタンを割り振った『キングオブドラゴンズ』、順番押しの操作で魔法を入力する『バスタード！』などはボタン増加の恩恵を受けた作品だ。4つのボタンはもう一つの十字キーにもなり、『リブルラブル』『SMASH TV』『クレイジークライマー』などの2本レバーゲームをコントローラー1つでプレイすることが可能となった。

グラフィック面でユニークな試みのあった『ヨッシーアイランド』『スーパードンキーコング』。ハードの進歩とアイディアが合体した『星のカービィスーパーデラックス』『美食戦隊薔薇野郎』の疑似二人プレイ。任天堂の底力を見せた『マリオ』シリーズ。『スーパー魂斗羅』『T.M.N.T.』といったコナミの名作シリーズ。語られるべき作品はまだまだ多く、この字数ではすべてを網羅するのは不可能だ。ただ言えるのは、SFCの時代は飛躍の時代であり、開放の時代だったのだ。

パイロットウイングス

ハードの新機能を素直に使って作られた『パイロットウイングス』。迫力ある画面が実現

スーパードンキーコング

次世代機と見まごうばかりの美麗な3DのCGを実現。PSが出た後の発売である

Text by 箭本進一（フリーライター）

SFC-ACG

スーパーファミコン®

# 頼れる仲間、ヨッシー登場！ マリオの冒険が一層楽しくなった！

## スーパーマリオワールド

◎メーカー：任天堂 ◎価格：7700円 ◎発売日：90年11月21日

**ヨッシーと初対面。かわいく頼りがいあり、アンタ最高だ!!**

スーファミ本体と同日発売された記念すべきゲーム。その2年前に発売されたファミコンの『スーパーマリオブラザーズ3』に比べてマリオの変身の種類こそ減ったが、マントで空を飛べたり、ヨッシーに乗れたりと（記念すべきヨッシーデビュー！）、アクションの数は格段に増えた。各ステージの鍵を見つけるとスペシャルゾーンが現れる……といったステージのボリュームにも驚かされた。『マリオ』シリーズ初のセーブ機能搭載だから、じっくりプレイできるのも斬新だったし。

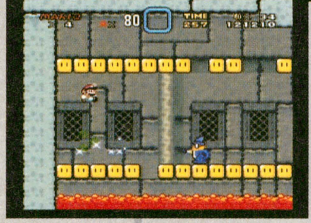
とはいえま～、個人的にはヨッシーとの出会い、あの操縦感の感動が一番大きいかな。

ストーリーとしては、マリオ兄弟とピーチで訪れたヨースター島でまたもピーチがクッパにさらわれ、救出に向かう途中でタマゴを発見し、中からヨッシーが出てきて、「クッパによってタマゴに閉じ込められた仲間を助けてほしい」って頼まれるんだよな。私ならヨッシーの人の良さそ～で眠そうなタレ目と、赤い長靴の愛らしさにヤラレちゃって、ひと言返事でOKだね！（心底、助けてやらなきゃって気になったのよ～）

ヨッシーのタマゴを見つけて、マリオが乗った瞬間に流れる、♪テンテケテンテン～ガッチャン、って音が好きだったな。あと、敵でも何でも飲み込み、甲羅や炎を吐き出したりするヨッシーは結構心強かったし。だけど口の中にあまりに入れたままにしておくと、我慢できなくなって勝手に飲み込んじゃうんだよね。うぉ～、かわいいぞー、ヨッシー。　それに、いくら私が誤って落とし穴につき落とそうとも、次に会ったときは何事もなかったかのようにマリオの助けとなってくれて。良いヤツすぎだって、ヨッシー!!　ま、その人の良さを買われたかどうだか（？）、その後『ヨッシーのたまご』とか『ヨッシーアイランド』などのゲームで主人公に大抜擢されちゃうんだから、大したもんですよ、ヨッシーさんは。今でも大好きだよ!!

『3』みたいにいろんな姿に変身できない代わりにマントが超便利だった

大食らいの恐竜さん。女はね、その食欲にググッとくんのよ!!




ただ、現れては消えるカメックは嫌い。ブロックを敵に変えんな！



Text by 河合桃子（フリーライター）

SFC-ACG

スーパーファミコン®

# アーケード版で培った面白さを継承しつつも、新たなアイディアを多数盛り込んだ意欲作

## 超魔界村

◎メーカー：カプコン ◎価格：8800円 ◎発売日：91年10月4日

### これぞカプコン伝統の正統派アクション！

かつてアーケードで大人気を博した、カプコン黎明期の名作アクション『魔界村』とその続編『大魔界村』の系譜を受け継ぐ作品。ホラー映画をほうふつとさせるトーンの暗い色調で描いたグラフィックと、さらにその不気味さを引き立たせるBGMは今回も健在だ。

本作品では前作の『大魔界村』までには存在しなかった武器が数種類追加され、さらには一度に二回ジャンプができる二段ジャンプシステムも新たに導入された。また、前作では「黄金の鎧」を身に着けると魔法を使うことができるようになっていたが、本作品ではさらに「青銅の鎧」が登場し、これを装着するとそれぞれ武器が強化されるという面白いアイディアも盛り込まれていた。

そして何より感心させられるのが、さまざまな新要素を取り入れていながらもシリーズ本来の楽しさを決して損ねていないことだ。高難度であるにもかかわらず、モンスターたちを倒したり、障害物を連続ジャンプで避けるパターンなどをじっくりと練り上げていく面白さを心ゆくまで堪能できるのだ。二段ジャンプと武器攻撃、それに使用条件が限定される魔法だけというシンプルな操作で、これほどまでに夢中にさせられる作品はそうそうお目にかかれるものではない。

今ではすっかりSFCの中古ソフトが並ぶ店も少なくなってしまったが、幸運にもPS用ソフト『カプコンジェネレーション～第2集 魔界と騎士～』に本作品が収録されているので、こちらであれば入手するのは今でも簡単だ。SFCのソフトとハードがなければ、ぜひこのソフトを購入して一度プレイしていただきたい。

本作品の発売以降は、ワンダースワン版『魔界村』とGBA版『超魔界村R』が出たのみで、現在に至るまで本シリーズの正統なる続編は登場していない。今やカプコンの看板シリーズといえば『ロックマン』を経て『バイオハザード』へと代わってしまったが、いずれまた復活を望みたいものである。

敵の弾を防ぐ盾も新しいアイディア。いかにも騎士、というたたずまいだ

薄暗い館での不気味なモンスターとの戦いは本シリーズならでは

きわどい場所に隠された宝箱を探し出すのも、本作品の楽しみのひとつだ

Text by 鴨原盛之（フリーライター）

SFC-ACG

スーパーファミコン®

# ハード初期に登場する切り込み隊長の実力は？

## 悪魔城ドラキュラ

◎メーカー：コナミ ◎価格：8800円 ◎発売日：91年10月31日

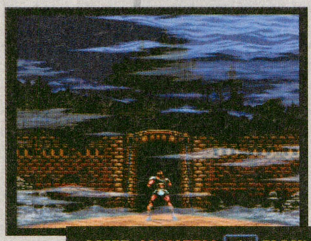
### ヤツは新ハードでよみがえる!?

『悪魔城ドラキュラ』はコナミのSFCの作品としては『がんばれゴエモン』に続く3作目となる。ファミコン版より引き継がれた舞台や物語・登場人物はそのままに、SFCの性能を活かして新たなる悪魔城が描き出されている。

その『ドラキュラ』の一番の売りはファミコンから飛躍的に美しくなったグラフィックだろう。じめじめとした嫌なにおいまで感じさせる悪魔城はSFCというハードでようやく本当の姿を現したと言っても良い。向上したのは映像面だけではなく、音楽面でもPCM音源のおかげで表現の幅が広がっている。今までの軽快な音楽ではなく、ゲームの雰囲気に合わせたクラシック調の音楽へ変更された。これは賛否両論だったが旧作の音楽のアレンジも用意されており、開発者が素直にSFCの性能を喜び『ドラキュラ』の世界を創りあげた結果なのだろう。

内容はファミコン版と同様の2DACGである。物語にも変更はないし死神も登場する。シモンもマッチョのままなので安心である。ムチを引っ掛ける移動やムチの振り回しに斜め攻撃が加えられアクションが多彩になっている。全体的に動きが軽快で動きの「重さ」がなくなっているが、ジャンプ中の制御が可能になったことを考えるとACGが苦手な人への配慮なのだろう。難しいと言われ続けた反動だろうか。それでも苦労することは間違いないはずだ。

ハード初期に発売された本作は売上という意味では旧作のリメイクという安全牌なのだが同時に実験作と感じられる面がある。SFCの新機能として回転などの効果を使用し、また多重スクロールなど『ドラキュラ』の世界観を損なわない範囲で新しい技術が使用されているのだ。ディスクの時から力を入れた初期タイトルとして発売されると同時に、そのハードの性能を確かめるための先鋒の役割を務めていたのだ。コナミのゲームの基礎は『ドラキュラ』なのかもしれない。



FC版と比べるといかに不気味さが増しているか感じられるスタートデモ

回転機能も画面全体が回転する仕掛けとして取り込まれている

死神だけではなくベリガンやギャイボンといった面々も登場する



Text by 遠藤昭宏（フリーライター）

SFC-ACG

スーパーファミコン®

# SFCの特性を活かした傑作アクション

## 魂斗羅スピリッツ

◎メーカー：コナミ ◎価格：8500円 ◎発売日：92年2月28日

### 新ハードに颯爽と登場！新たなる『魂斗羅』！

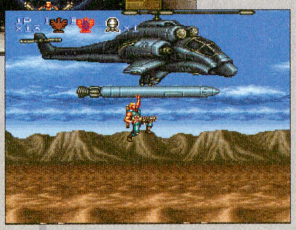
新ハードで何か新しいことができるようになった開放の時代。本作は、新ハードと新コントローラを与えられた作り手側の熱気がダイレクトに伝わってくる作品だ。Rボタンを使った銃口の角度調整により、足を止めて斜め方向に弾が撃てるようになった。Yボタンを使うことで、横スクロール面でもボムが使えるようになった。Xボタンにより、2丁の武器が切り替えられるようになった。SFCのコントローラさまさまと言えるだろう。

新アクションを身につけたプレイヤーを襲うのは数々のド迫力演出だ。爆撃機が画面奥からカッ飛んで来たかと思うと、巨大な爆弾が発射され、辺りは一面火の海に包まれる！ ビルの壁をぶち破って出現した巨大ボスが極太のレーザーをぶっ放す！ 見下ろし面でL・Rを押せば世界がぐるぐると大回転！ 拡大縮小を駆使し、巨大ボスがプレイヤーにボディプレス！ 画面奥から現れる大顔面が紅蓮の炎を吐き出す！ 前代未聞、八そう飛びならぬミサイル渡りによる空中戦、敵は巨大な空中戦艦！ イカした演出と趣向を凝らした中ボスが続々と登場するハイテンポなゲーム展開。見どころ！ 見どころ！ 見どころ！ 見どころ！ 中ボス、中ボス、中ボス、大ボス！ アイディアと技術の大盤振る舞いは、見ているこちらが心配になるほどだ。

その代わり難易度も半端ではない。ルールはもちろん、シリーズ名物の一発死に。敵の配置もいやらしい。1面最初の赤い兵隊で死に、地中から出てくる砲台で死に、犬に背後からかみ殺され、気がつけばもうゲームオーバー。予備知識なしの初プレイだと、プレイ時間は数分といったところだろう。

だからこそ本作のハイテンポは、イカした演出は価値がある。ムービーでもデモでもなく、すべては自力で勝ち取ったものだから。ミサイル渡りやエアバイク戦、脱出するヘリを追いかける最終ボスが伝説となっているのは、演出センスはもちろんだがプレイヤーが主役であることによる。もしもこれらのシーンがプレイアブルでなく単なる見るだけのデモであったとしたら、本作のインパクトは今よりも小さなものになっていただろう。映画的ゲームとは参加感が少ないゲームを指す言葉ではないのだ。

壁をこじ開け出てきたのは巨大なロボット！ はたして魂斗羅に勝ち目はあるのだろうか？



この後、ミサイルは敵艦に向け発射される。魂斗羅名物、伝説のミサイル乗りの開幕だ！

Text by 箭本進一（フリーライター）

SFC-ACG

スーパーファミコン®

# 空間の把握と活用 直感がクリアへの道しるべ

## 海腹川背

◎メーカー：TNN ◎価格：9800円 ◎発売日：94年12月23日

### くすぐるのは子どもの頃の冒険心

どうやらすごく面白いらしい、どうやらプレミアを狙ってお店が隠し持っているらしい……『海腹川背』発売当初はこのような憶測が飛び交っていた。しかし、発売から1年くらいがたつと、普通にお手軽な値段で店頭に並んだりしたものだ。私の『海腹川背』初プレイもその当時。とにかく、友人との会話が印象に残っている。あれは、数人で『海腹川背』をプレイしていたときのこと。扉を開けている川背さんを見て

「この娘はいったいどこに向かってんだ？」

「ハワイ」

「彼女ならルアーで行けるね」

たわいもない会話。これ以上広がることもなく、すぐにテクニカルな話へと変わっていく。この会話に『海腹川背』の面白さの要素が詰め込まれているのではないかと思うのだ。

川背さんはロープにつないだルアーを壁に引っ掛けることでさまざまなアクションを見せてくれる。ロープがゴム状であることも重要で、ぶら下がった状態から振り子のような反動をつける、現実的にはかなり筋力が必要な動きもゴムという要素で可能にしている。この〝引っ掛ける行為〟と〝ゴムの特性〟で相乗効果を生み出すのがラバーリングアクションなのだ。そして、『海腹川背』の真骨頂はステージの空間にある。各ステージは、見るだけでラバーリングアクションの使い道が想像できる作りだ。どのアクションをどこで使えば、どうなるのか。それが、プレイを重ねるほどに直感的にわかる。まずは、空間把握し、そして、空間活用を考える。『海腹川背』のプレイの基本。子どもの頃、自分のジャンプ力ギリギリの川を跳び越えようとして、失敗して水浸しになったことがないだろうか？　この感覚が『海腹川背』のプレイ感だ。

なぜ川を跳んだのだろうか？そこに具体的な目的はない。そして、橋を渡れば濡れることなんてなかったのかもしれない。だけど、「いつもと違うルートで渡ってみたい」その好奇心こそが動機であり、目標。そんな実体験があるからこそ、川背さんの旅を受け入れられるのではないだろうか。目的のリアリティなんて関係ないのだ。だから、いまだに月に数度SFCを引っ張り出しては、新たなルートを探しつつハワイを目指している。

ラバーリングアクションその1。スーパージャンプ。このテクニックで機動力が倍増する

ラバーリングアクションその2。垂直のぼり。壁を素早く登れるようになれば一人前



Text by 櫛引直樹（フリーライター）

SFC-ACG

スーパーファミコン®

# 苦しいときは心の中でレンジャーと叫べ！ わかったか！ 返事はレンジャーだ！

## レンダリングレンジャー R2

◎メーカー：ヴァージンインタラクティブ ◎価格：10800円 ◎発売日：95年11月17日

### 銀河を股にかけて特殊部隊員が大活躍

レンジャー……過酷な訓練を経て、特別な技能と能力を持つ兵隊に与えられる称号。空挺部隊所属の隊員に与えられる呼び名で、ゲームにおいては他の兵隊よりも強いことを誇示するために多用される……。そんな称号がタイトルに冠されている本作。初めてプレイしたときに出た言葉は「何ンだよこの『魂斗羅』の劣化コピー」だった。それでも、数度プレイするうちに「考えられた敵の配置」と、ちょっとした演出にグイグイと引き込まれていく。『魂斗羅』が地球でエイリアン相手なら、こっちは銀河全体を股にかけて相手してやる！ と言わんばかりにひたすら撃ちまくる姿はコントローラを握っていて気持ちがいい。コツを覚えて遊び進めていくうちに到達するシューティングシーンでは、強制スクロールながらも任意に自機の方向転換が可能だ（ここでも「今度は『セクションZ』の劣（以下略）」というアタマの悪い発言が出る）。アクションとシューティングとの複合ジャンルだったことに少し驚きつつも、ノーコンティニューでクリアを目指してプレイした日々を思い出す。

既存のタイトルを意識しながら小気味よくまとめた感じで、そこには真新しさも驚きも少ない。あるのは、アクションシーンで描かれたキャラクターの、プリレンダによる「ヌルヌル動く」気持ち悪さ。

決してクリアできない難易度ではなく、遊び込むほどにプレイヤー自身の上達を実感できる。『魂斗羅』と比べると展開がノンビリしているのは、海外ゲーム特有の「テンポの悪さ」と解釈するのではなく、（本来であれば）広大なフィールドを描きたかったという制作者の無念の表れでは？ などと勘繰るのは考えすぎだろうか。

銀河を股にかけた孤独な戦いは、まるで「宇宙船レッド・ドワーフ号」に登場した孤高の英雄、エース・リマーの活躍を見ているようではないか。外見でダマされてスルーしていると、きっと損をするね……とでも言っておこうか。

どっかで見たような演出だが……やはりアレを意識されていますか？

画面いっぱいに広がる敵のボス！ 方向転換を駆使して倒せ!!

戦闘機相手に大型ミサイルをばっかんばっかん飛ばしてくるのもどうか

Text by 飴尾拓朗（G-trance）

"スーパー"だった新機能

# 回転と拡大縮小の演出

SFCがもたらしたものはゲーム性の進化だけではない。
新機能の搭載により、演出にも磨きがかかった。

SFCに実装された回転・拡大縮小といった新機能は、プレイヤーをゲームの世界へと誘う"演出"にも大きな影響を与えた。中でも出色なのが『スーパーメトロイド』のタイトル。得体の知れない機械が画面いっぱいに映し出されるのだが、これは実は拡大された画像。それが次第に元のサイズに戻っていくうちに、周囲の様子が明らかになっていく。映画やドラマの「カメラがひく」演出を、少ない容量とシンプルなプログラムで実現しているのだ。

ほかにも、突如視点が切り替わりプレイヤーを驚かせた『ヘラクレスの栄光Ⅲ』の落下シーン、新聞を好きな角度に動かせる『スーパーファミスタ』、拡大機能を効果的に使って物語の味わいを深くしてくれた『はじまりの森』など、さまざまな形でプレイヤーの目を楽しませてくれた。

ゲームは時代を重ねるにつれて演出が重視されるようになっていったが、SFCでは限られた容量とアイディアとの試行錯誤が、「ゲーム性を邪魔しないよう程よく添えられた演出」を見せてくれたように思える。

縮小が生む恐怖

## スーパーメトロイド

近未来を思わせる機械群が表示され、画面が左から右にスクロール

縮小

メトロイドがアップで登場。そして画面全体が次第に縮小し……

縮小

周囲の様子が明らかになっていく。研究員らしき人が倒れており、緊張が走る

勝ち誇ってしまえ！

## スーパーファミスタ

2P対戦が終了。試合結果が新聞風に表示され……

勝者は誌面を自由に動かせる。敗者はただそれを見つめるのみ

トンネルを抜けるとそこは……

## はじまりの森

ガタンゴトン……と列車が走る音とともに、トンネルの出口の画像が拡大されていく。情緒ある演出に涙腺が緩む

イベントの予感!?

## ヘラクレスの栄光Ⅲ

塔から飛び降りると、画面が切り替わり、地上へ真っ逆さま！

落下したところで仲間と出会う。演出あるところにイベントありというわけだ



Text by 山本悠作（編集部）

“スーパー”ってのを思い知らされたのはコイツだ

# レース RACE

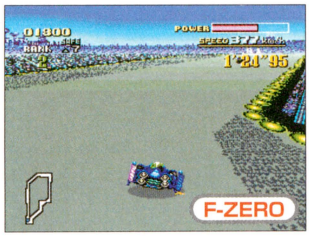
SUPER FAMICOM

## 回転・拡大・縮小はレースゲームを変えた、すべては『F-ZERO』が塗り替えたのだ

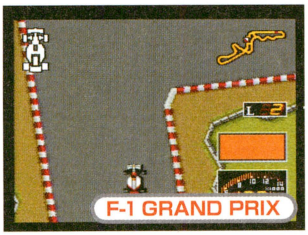
SFCでレースといえば『F—ZERO』である。これはどうしようもない。まず誰もが納得するであろう。とにかくしょっぱなからSFCというゲーム機の使い方を見せつけたのだ。これのインパクトは絶大だった。雑誌で画面写真を見るのと遊んでみるのとでは雲泥の差だったのだ。そのスピード感は今までのどんなゲームよりも素晴らしかったと言って差し支えないだろう。TVの中の出来事に現実の体が動くほどだったのだ。

『F—ZERO』が生んだ360度の臨場感はSFCのレースゲームの基本になり、ラスタスクロールのレースゲームを根絶してしまうほどだった。しかしこれも完璧ではなく画面上に大量の車が表示されると処理が重くなってしまうことがあった。レースゲームにとって致命的なこの欠点を克服するため、後に特殊チップを載せた『マリオカート』などが発売されることとなる。『F—ZERO』はSFCのみならずレースゲームの進化を促したと言ってもよい。時期的にはナムコの『ウイニングラン』も無視できないが、SFCユーザーの多くが『F—ZERO』体験した事実も無視できないはずだ。

話が偏ってしまったが『F—ZERO』がすごすぎたのだ。後発のゲームにとっては厄介だったに違いない。それでも『F—1 GRAND PRIX』などの実名チーム登場系、PCEから続く『ゼロヨンチャンプRR』といったAVG系の作品も発売され、ジャンルとしてにぎわうこととなる。特にF1関連作品の多さに当時のF1人気の高さが伺える。




タイムアタックの魅力に取り付かれてリセットを繰り返した人も少なくないだろう




『F-ZERO』とは少し違った形で回転機能を活用したゲームも登場した

Text by 遠藤昭宏（フリーライター）

SFC-RCG

スーパーファミコン®

# パワーアップアイテムが対戦を熱くした スーファミ・レースの決定版！

## スーパーマリオカート

◎メーカー：任天堂 ◎価格：8600円 ◎発売日：92年8月27日

### 『マリオカート』やると思い出す、高校時代の明と暗

『ドラクエ』や『FF』を押さえてSFCで一番売れたゲームが『スーパーマリオカート』だ。それまでのレースゲームはただ走りのテクでしか速さや強さを示すすべがなかったのに、本作の〝甲羅で敵をフッ飛ばす〟〝雷でライバルの動きを封じる〟〝スターで無敵化〟といったお邪魔&パワーUPアイテムの登場でその常識は覆された。

一周ごとに手に入るパネルの種類でレース内容がガラリと変わる、あのハラハラドキドキ感は、今も忘れられないよ。相手を邪魔できるアイテムさえ手に入れば、その道のプロ（誰？）ですら倒せる可能性が生まれるんだもの！

ゲーム発売当時、私は高校生で、六本木という遊び場に困らない立地の学校だったにもかかわらず、学校から帰ると、即『マリオカート』をやってた。ひとりで！ スタートダッシュができて、軽い身のこなしのピーチ姫が好きでね。LR押しのドリフトがうまくできるようになって嬉しかったんだけど、あのCOMキャラの強さ、っていうかインチキには今もムカつくね！ だって私らプレイヤーはカーブ時にドリフトしないと減速しちゃうのに、COMキャラときたら超スムーズに曲がりやがる。しかもインコース。ありゃナニよ。ま、50、100、150ccすべてのマリオGPを制した頃には、わざとチビカート化したり、後ろのカートの邪魔して1周遅れにしたりと邪道な遊び方もしたものよ。

そして高3になって気の合う友ができ（遅っ）、彼氏もできたので、しばらく『マリオカート』は封印してたんだが、彼氏の家に遊びに行ったら『マリオカート』があるじゃん。当然対戦することになり、久々のプレイに興奮した私。いきなりスタートダッシュをかまして彼氏をビビらせる。バナナ→赤甲羅→雷と容赦なく攻撃していたら、彼氏、やる気なくして逆走し始めたよ……。そのやる気のなさにハラが立ったので、3周遅れに陥れたね。軟弱者め!! ま～、それをキッカケに、結局別れたのはいうまでもね～ですが。

当時は「ピーチもクルマに乗るんだ」ってだけでも衝撃的でしたよね

一番好きな赤甲羅。これを使う前の意地悪な気持ちは誰にも負けねえ！

風船割りのバトルゲームにもハマッた！ レースの対戦よりも熱いかも？



Text by 河合桃子（フリーライター）

SFC-RCG

スーパーファミコン®

# SFCがたどり着いた F1レースゲームの金字塔

## エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡

◎メーカー：セタ ◎価格：9800円 ◎発売日：93年3月5日

### 目指せ！栄光のワールドチャンピオン

FIAフォーミュラーワン・ワールドチャンピオンシップは、長い歴史と伝統を持つ大会だ。日本にもコアなファンはいたが、それが一般にも広まったのは、やはり90年代に入ってフジテレビ系列が深夜に放送枠を設けてからだろう。レーサーへの注目とF1の興奮は一気に広がり、この盛り上がりがなければ、レースゲームの多くはゲーム市場に出ることがなかったかもしれない。その真っただ中、FIAの公認を受けてリリースされたのが、このタイトルだ。

プレイヤーは、F1ドライバーを夢みる新人レーサーとなる。まずはグループCからデビューし、F3000を経てF1に昇格、最終的にはワールドチャンピオンを目指していく。FIAの公認を受けているので、レースやチームなどがすべて現実に忠実に再現されている（データは92年のシーズン成績に基づく）。当然レーサーも同様で、ライバルとなるのは、セナ（！）、マンセル、パトレーゼ、シューマッハら、世界最高クラスのそうそうたるメンバーたち。もちろん、単に顔見せしているだけではなく、その実力はケタ外れ。というよりも、最初はグループCレベルでも、簡単には勝てないはず。コースを覚え、コーナリングを磨き込まなくてはF3000に上がることすら難しい。SFCとはいえ、子ども向けというより明らかにF1のファンをターゲットにした作りになっており、それだけに歯応えは十分だ。

そしてもうひとつ、ゲームならではの仕様が、マシンのチューンナップだ。実は初期のマシンではなかなか好成績は得られない。レースで獲得した賞金を「研究所」に投下し、優れた性能のパーツを開発していかねばならないのだ。このとき、非能率的な設計思想で臨むと、貴重な資金が無駄になってしまう。マシンへの理解とドライビングテクニック。この両輪なくして勝利はつかめない。32ビット機登場以前に、SFCはどこまでリアルなF1に迫れたのか。この作品は、その解答なのだ。

エンジン、タイヤ、ブレーキ、サスなど、6種類のパーツを改良していく

パーツ開発の総責任者である「博士」。なかなかおちゃめな性格をしている

現実同様、レースでは26台がひしめく。混戦での走行テクニックを磨け！

SFC-RCG

スーパーファミコン®

# コミカルなノリにだまされるな！時代に先駆けたポリゴンレース

## ワイルドトラックス

◎メーカー：任天堂 ◎価格：9800円 ◎発売日：94年6月4日

### 愚直なまでの王道へのこだわり

趣味が高じると、そのジャンルの誕生と発展してきた経緯を知りたくなってくる。コンピュータゲームも誕生から約30年を迎え、そうした、歴史的に意義ある作品が現れ始めている。

現在レースゲームは、普段あまりゲームを遊ばない人を含め、幅広い支持層を持つ人気ジャンルだ。それらは、ポリゴンを用い、ドライビングの臨場感を出すことによって成立している。ポリゴンというと、32ビット機の時代になって初めて登場したかのように思われがちだが、その始まりはすでにSFCにあったのだ。『アウターワールド』がSFC初のポリゴンゲームとして発売されてから2年、その技術をRCGに応用したタイトルが生まれた。それが、この『ワイルドトラックス』だ。

ヘッドランプに目があるなど、各車両がマンガチックなタッチで描かれているため、現在の主流であるリアル志向とは一線を画するが、ステアリングやタイヤグリップなどの性能差や、高低差による車両のバランスなどを反映したシステムは、紛れもなく、この作品が『リッジレーサー』や『グランツーリスモ』の祖先であることを示している。ゲーム中、セレクトボタンを押すことで視点が変更できるなど、3次元ならではの演出が施されている点も見逃せない。

ゲームモードは全部で4種類。変化に富むサーキットを3周し、合計タイムを競う「スピードトラックス」、障害物だらけのコースを走り、時間内になるべく多くのチェックポイントを通過する「スタントトラックス」、対人戦を行う「バトルトラックス」、初心者用練習モードの「テストラン」が選択可能だ。

また運転できる車は、頑丈でタイヤグリップの高い「4WD」、バランスのいい「クーペ」、スピードに優れる反面、耐久力に難のある「Fタイプ」の3種が基本。これに加えて特定のモードでだけ使用できる2輪車の「2WD」と巨大な車体を持つ「トレーラー」が用意されている。

整備やカスタマイズなどの要素はないので、ちょっと物足りなく感じる人もいるかもしれないが、車両の運動性能や地形の効果をち密に作り上げ、ハイスコアを出すという、レースの王道にこだわった作りは愚直なまでに質実剛健。過去を顧みるだけでは終わらせない魅力がそこにある。

4台でタイムトライアルを行う「スピードトラックス」。基本中の基本といえるモードだ

「スタントトラックス」のチェックポイントは合計40。はたして、いくつ通過できるか？



Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

豊かな土壌がはぐくんだ、珠玉の名作たち

# ロールプレイング

ROLE-PLAYING

SUPER FAMICOM

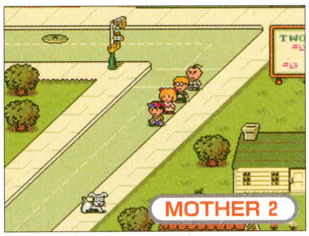
## 『FF』『ドラクエ』を筆頭に、幾多の勇将が並び立ったRPG戦国時代

振り返ってみると、RPGの黄金期はSFC時代であったような気がする。『ロマンシングサ・ガ』『スターオーシャン』『ブレス オブ ファイア』『テイルズ オブ ファンタジア』……SFCで生まれ、育っていった人気シリーズは本当に多い。

限られた表現力の中で壮大な物語を紡ぐ――という手法は、ファミコンの『ドラクエ』『FF』を経てSFCで頂点を極めた。その先鋒となったのはやはり『FFⅣ』だろう。荘厳なBGMをバックに5隻の飛空艇が大空を飛んでいくオープニングは、RPGというジャンルの広がりを予感させるに十分なものだった。さらに翌年『ドラクエⅤ』が発売されると、いよいよRPGは黄金期へと突入していくことになる。今なお賞金首たちとの死闘が思い出される『メタルマックス2』、神と悪魔のはざまで人の生きざまを問うた『真・女神転生』、エイトメロディーズに涙した『MOTHER2』、本編以上に「古の洞窟」が熱かった『エストポリス伝記Ⅱ』……。冒頭で挙げたタイトル以外にも、幾多の名作たちが生まれ、ドット絵RPGという文化を築いていった。堀井雄二×坂口博信×鳥山明という夢のコラボレーションによって生まれた『クロノトリガー』や、スクウェア×任天堂という、これまた奇跡のタッグを実現した『スーパーマリオRPG』などは、まさにこうした「黄金期」の象徴と言えるだろう。

派手なムービーも、ポリゴンさえもなかった時代。しかし、そこには確かに世界があり、物語があった。冒険の思い出は、いつまでも色あせることがない。

誰もが胸躍らせた『FFⅣ』のオープニング。後のRPGの進む方向を照らした名シーンだ




やはりRPGにはドット絵・チビキャラがよく似合う。写真はドット絵芸術の極み、『マザー2』

Text by 池谷勇人

SFC-RPG

スーパーファミコン®

# ゲーム史に多大な影響を与えたSFC初の『FF』

## ファイナルファンタジーⅣ

◎メーカー：スクウェア ◎価格：8800円 ◎発売日：91年7月19日

### ユーザーの認識を一新させた超ヒット作

ゲームの歴史の中で『FF』が果たした役割をあらためて語る必要はないだろうが、歴代シリーズ中でも、この『Ⅳ』はとりわけ大きな意義を持つと言えるだろう。

SFCというハードで、ここまで高いレベルのグラフィックを見せたことで、ゲームにおけるビジュアルの位置づけは大きく変わった。特にオープニングやダムシアン城空爆シーンなどで使われた飛空艇からの視点は、それまでになかった立体感を味わわせてくれた。通常のフィールドから一気に高空に視点が上がる演出は、現在でも十分に魅力的だ。

また、戦闘システムに「アクティブタイムバトル」が取り入れられたことも大きい。それまでRPGの戦闘といえば、ターン制が基本だった。というよりも、それ以外のシステムはほとんど見られなかった。そこへ時間という概念を導入したことで、新たな駆け引きを生み出したのだ。アクティブタイムバトルでは、ただ素速くコマンドを入力するだけでは勝利をつかめない。敵の行動後に起こるであろう状況を推測し、それに備えた戦術を立てていかねばならなくなったのだ。このアイディアは、以後のシリーズにおいて『FF』の代名詞となっただけでなく、多くのRPGに影響を与え、幾多の模倣を生んだ。それだけ画期的で優れたシステムだったと言えよう。

そして、もうひとつ忘れてはならないのは、RPGにおける自由度とストーリー性との関係だ。前作『Ⅲ』と比較すれば一目瞭然だが、『Ⅳ』におけるプレイヤーの自由度は極めて低い。ほとんど決まった一本の流れに沿ってイベントを進めていく形式になっているのだ。幸いにして『Ⅳ』のシナリオはしっかりと構築されていたので不満は起こらなかったが、これ以降「RPGとはシナリオだ」といった風潮が強くなっていく。それが及ぼした影響も、極めて大と言えよう。

さまざまな意味で、転機となった『Ⅳ』。未来永劫、ゲーム史にその名を刻んだタイトルである。




矢継ぎ早にイベントが発生。ストーリーで引っ張るRPGの見本となった




時間の流れが取り入れられたことで、先を見越した戦術が重要に




忍者のエッジ。彼の特技「なげる」のお世話になった人も多いのでは？



Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

SFC-RPG

スーパーファミコン®

# 子はやがて親になり、そして……世代を超えた感動のドラマ！

## ドラゴンクエストV 天空の花嫁

◎メーカー：エニックス ◎価格：9600円 ◎発売日：92年9月27日

### 一番泣けるオトナの『ドラクエ』

ホイッと回復するのがホイミなら、主人公の父親が「パパス」というのもまた自然の道理であったと言えよう。とにかく、パパス抜きでは語れない作品である。

ゲーム序盤、幼い主人公を連れて旅をするパパス。これが強いのなんの。幼い主人公では歯が立たないような敵をズバッと一撃。戦闘後は傷ついた主人公にホイミまでかけてくれる。強くて優しい「理想の父親」像を、プレイヤーは自然と心に刻み込むことになる。

その後、突然の別れ、過酷な青年時代、そして結婚……いくつもの峠を越えて、やがて主人公も父親になる。今度は自分自身が、幼い子どもたちを守りながら戦わなければならない――気づけば自分がパパスの立場に立っていることに気づき、成長を実感する……。

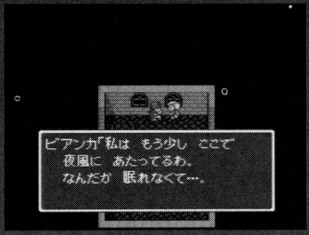
そう、『ドラクエV』は勇者の物語ではなく、ひとりの「父親」の物語。「世界を救う」という壮大な目的の裏で、「父親とは」という個人的なドラマが常に進行しているのが面白い。そして、終始その根っこを支えているのは、偉大な父親・パパスへのあこがれなのだ。

オトナになった今、あらためてプレイしてみると新たな発見も多い。主人公が無口なのは相変わらずだが、これほどプレイヤーが共感できる『ドラクエ』の主人公はいなかったのではないだろうか。だからこそ、この作品はプレイヤーの心を揺さぶる。思えば、これほど泣ける『ドラクエ』は後にも先にもなかったような気がする。

圧倒的な強さを誇るパパス。いつかは自分も、と思えばレベル上げにも力が入る？

### ビアンカ？フローラ？選ぶならどっち？

本作最大の山場といえば、なんと言っても結婚イベント。幼なじみのビアンカをとるか、財産狙いでフローラをとるか……。普通はビアンカを選ぶが、フローラを選んだ場合も、実は大まかなストーリーは同じ。違いといえば、ベホイミ、バイキルトなどビアンカにはない呪文を覚える点と、別途イベントで2000G＋みずのはごろもが入手できる点。PS2版ではフローラ関連のイベントも増えているので、思い切ってフローラと結婚してみるのもアリ？




花嫁を選ぶ日の前夜、ビアンカに会いにいくと……。彼女の心情が見え隠れする名シーン

Text by 池谷勇人

SFC-RPG

スーパーファミコン®

# 世界を救うヒーローではなく破滅を見守る小市民……！

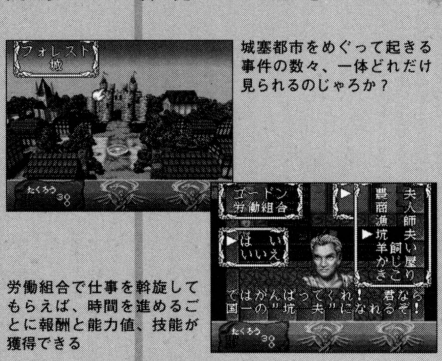
## ウィザップ！ ～暗黒の王～

◎メーカー：アスキー ◎価格：9900円 ◎発売日：94年9月22日

### 人の力とはこうも無力なのか

かつて、ファミコンに「ニューメディアRPG」と呼ばれ、一部のマニアの間でブレイクしたタイトルが存在した。その名を『ダークロード』という。広大なフィールドではなく、ひとつの城塞都市を中心に、時間の流れの概念を持ったストーリー展開。だだッ広いマップの探索に飽きた一部のプレイヤーたちを虜にした『ダークロード』のゲーム性は、数年後にコンセプトを同じくして本作『ウィザップ！』としてよみがえった。

各キャラクターが職業を持ち、城塞都市で生活を送る中でさまざまな事件（エピソード）に巻き込まれていく。鉱山での落盤事故によって発見された大きな水晶と、城に伝わる古文書とのリンクを発端として、世界を揺るがす大事件に発展していく……のだが、ゲームバランスがシビアすぎたのか、強靭なキャラクターを作るには条件が厳しすぎるのか（おそらく両方）、大半のプレイヤーは用意されたシナリオの半分も見ないうちに、バッドエンドを迎えてしまう。発売当時、仲間と「血眼になって」各職業の転職条件や隠されたエピソードの出現条件を探し続け、幾度となくプレイするも、「トゥルーエンドを見ることのできたプレイヤー」というハナシを聞いたことがなかった。昨今巷に溢れ返るヌルいRPGに飽きた者は、本作で苦行にも似た攻略と日常生活の厳しさを経験するがいい。




城塞都市をめぐって起きる事件の数々、一体どれだけ見られるのじゃろか？

労働組合で仕事を斡旋してもらえば、時間を進めるごとに報酬と能力値、技能が獲得できる

### ニューメディアRPG三度

マイナーなネタでありながらも細々とファンが存在するシリーズへと変貌したニューメディアRPG（『ダークロード』でそう銘打っていたので、便宜上同じように呼ばせてもらう）は本作発売後、SFC末期の『ダークロウ』、PS2『ダーククロニクル』というタイトルで制作されている。両者ともに、本作ほど破綻した難易度ではなくかなり遊びやすくなっているのだが、発売時期などの問題で本作以上にマイナーなタイトルとなってしまった。

こちらは『ダークロウ』。なにかと疑問を浮かべて思案する主人公の語り口が独特で良い

SFC-RPG

スーパーファミコン®

# 100万回遊んで、人生踏み外したヤツは今すぐ手を挙げろッ！

## 不思議のダンジョン2 風来のシレン

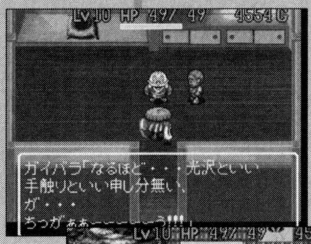
◎メーカー：チュンソフト ◎価格：11800円 ◎発売日：95年12月1日

### ネトゲ以上の中毒性がそこにあった

今やチュンソフトの看板タイトルとなったターン制のRPG。前作『トルネコの大冒険』を踏襲してさらに遊びやすく仕上がっている。『トルネコ～』が黎明期のRPG『ローグ』をベースにしているのに対して、本作では『ローグ』の派生種である『ネットハック』をベースにして、薄暗いダンジョンではなく「広大なフィールド」を舞台にしている。

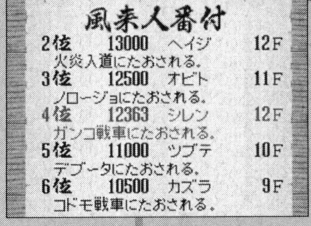
毎回、似たような展開の中でひたすらプレイを続けていくも、プレイヤーに対してそれを作業とは微塵も感じさせず、かつプレイするたびに何かしらの成長（とストーリーの進展）を実感できるようなプレイスタイル。そして、ゲーム展開にメリハリを付けるべく追加された、装備を強化していくための「合成の壷」は、現在におけるネットRPGの装備育成などに通じるものがある。使い込むほどに強くなっていく武器に対する過度の思い入れと、手塩にかけて育てた武器を失ったときに訪れる喪失感とが入り乱れ、挫折を味わいながらも再びコントローラを握る原動力につながっていく。だが、本編を一度クリアしたあとで遊べるシビアな2周目「もっと不思議なダンジョン」こそが、実は本作のスタートライン。1周目のプレイで培った知識のすべてをたたき込み、制作者から突き放された「苦難の道」へと旅立つプレイヤー。容赦なく襲ってくる仕掛けと敵に挫折を味わうたびに、生ぬるく見守られていた自分に気づき、あくなき挑戦を繰り返す。

『ローグ』スタイルのRPGはRPG黎明期からのものだが、それを（プレイヤーにオリジナル版を意識させず）ひたすら「とっつきやすくチューニングした」制作者の手腕にはいまだに感心するばかり。ネットゲーム以上に強烈な中毒性が、そこには（10年以上前に）存在していた。キャッチコピーのとおり「100万回遊べるRPG」として、後世に語り継がれていくに違いない。「そりゃ僕だって、大学一年スペってまでサルみたいにプレイしたわい！」




プレイを重ねるたびに繰り広げられる、個性的なNPCとの出会い

宿の前でそんな煽情的なセリフを投げられてもなァ……



風来人番付

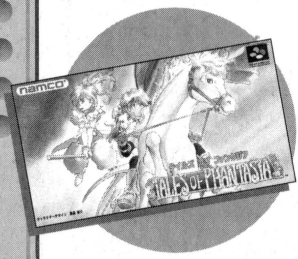
| | | | |
|---|---|---|---|
| 2位 | 13000 | ヘイジ | 12F |
| 火炎入道にたおされる。 | | | |
| 3位 | 12500 | オビト | 11F |
| ノロージョにたおされる。 | | | |
| 4位 | 12363 | シレン | 12F |
| ガンコ戦車にたおされる。 | | | |
| 5位 | 11000 | ツブテ | 10F |
| デブータにたおされる。 | | | |
| 6位 | 10500 | カズラ | 9F |
| コドモ戦車にたおされる。 | | | |

プレイの記録が残る風来人番付は、そのうちイッテツ戦車だらけに……

Text by 飴尾拓朗（G-trance）

SFC-RPG

スーパーファミコン®




# SFCとPSをつなぐ新世代の大作RPG

## テイルズ オブ ファンタジア

◎メーカー：ナムコ ◎価格：11800円 ◎発売日：95年12月15日

### 主題歌でつかみはバッチリ RPGに吹き込んだ新風

「すごいRPGが出た」。雑誌の投稿欄だったかパソコン通信だったか、そんな噂を目にして、『テイルズ オブ ファンタジア』を手に入れた。実は、本作の1週間前には『ドラクエⅥ』が発売されている。当然、ちまたは『ドラクエ』の話題で持ちきり。並のRPGだったら埋もれてしまうだろうが、さすがは名作、ファンが放っておくはずもない。

プレイしてみて、噂は本当だとわかった。まずはオープニングに衝撃を受ける。「この世に悪があるとすれば、それは人の心だ」、といきなりボイスの洗礼。何が始まるのかと思いきや、今度は軽やかな主題歌が流れ出す。「カセットに歌が入っている!?」。当時の常識を越えた演出に鳥肌が立つとともに、これからの冒険に大きな期待を抱いた。

――かつて世界征服を企てた魔王ダオスは、ある冒険者により封印された。そして月日は流れ、ダオスの手先に故郷の村を滅ぼされたクレスは時空を越えた旅に出る。

冒頭からドラマチックなイベントの連続で突っ走る物語。藤島康介氏の描くキャラたちのテンポのいい掛け合いも、プレイヤーを引きつける（特に魔女っ子アーチェの人気は抜群！）。クレスとミント、チェスターとアーチェの直球のラブコメもほほ笑ましい。

戦闘は、格闘ゲームのコマンド入力を取り入れたアクション要素の強いシステム。キャラが技を使うたびに「魔神剣！」「ファーストエイド！」と叫ぶ。そのにぎやかで飽きさせないバトルは、既存のRPGのお仕事感漂う戦闘を、エンターテイメントに変えてみせた。

駆けっこや武術大会といったミニゲーム、隠しダンジョン「モーリア坑道最深部」など本編以外も凝っていて「次は何が出るのか」とワクワクしたのを覚えている。

アニメ的な演出と、たぐいまれなるサービス精神。SFCで生まれた『テイルズ オブ ファンタジア』は、ご存知のとおり『ドラクエ』『FF』と肩を並べる人気シリーズの出発点となった。

すべてのキャラクターが魅力的に映る本作。それぞれにファンがついた

主題歌は吉田由香里の「夢は終わらない」。もはや歌はシリーズ伝統

横画面で必殺技を繰り出すアクション戦闘「リニアモーションバトル」



Text by 卯月 鮎（フリーライター）

PCからの移植タイトルだけじゃない！

# アクションRPG

ACTION RPG

SUPER Famicom

## 腰を落ち着けてじっくりと取り組めるARPGは、SFCとともに成熟したジャンルだ

コマンド選択型のRPGに対して、ある程度プレイヤーの技量を問われるのがアクションRPG。コマンド入力やタメ押しといったアクションが増加し、またステータス確認やメンバーの交代などにもボタンが割り振られ、それまでのアクションRPGと比べて格段に遊びやすいスタイルに進化した。

この時代、SFCオリジナルタイトルは健闘し、印象に残る作品を多く輩出している。『ゼルダの伝説』はアクションに回転斬りを加え、プレイヤーが手探りで謎を解く楽しみを多くの人に布教し続けた。ファミコン版と比べて格段に遊びやすくなり、息の長いシリーズへと成長している。

また、一連のエニックス作品も忘れられない。町を作ることで主人公が成長する『アクトレイザー』は斬新だった。音楽も秀逸だった『ガイア幻想記』と、広大な物語が魅力の『天地創造』は、なぜ続編がでなかったのか不思議でならない。ほかにも、ARPGというスタイルをとりながらステージクリア形式を採用しているスクウェアの『アルカエスト』といった変り種も存在している。

一方で、ファミコン時代と比べてハードの性能が上がったことにより、『YS』『Xak』などPCの人気タイトルが、多少形を変えてではあるがSFCに登場し、プレイするユーザー層を広げていった。

ここからは、表現能力のアップとともに、常に新しいアクションとRPGの「成長させる」楽しみをユーザーに提供し続けてくれたジャンルとしてのARPGを、あらためて振り返ってみよう。

ARPGの新たな可能性を見いだし、長く遊ばれ続けてきた毎度おなじみ『ゼルダの伝説』

『アルカエスト』序盤の壁となる中ボスだが、この某少年劇画風のセリフ回しは一体何ンだよ！

Text by 飴尾拓朗（G-trance）

SFC-ARPG

スーパーファミコン®

# 魂を救い出せ!! 世界に命を取り戻すファンタジー

## ソウルブレイダー

◎メーカー：エニックス ◎価格：8800円 ◎発売日：92年1月31日

### 『ドラクエ』だけじゃない エニックスの一面

SFC初の『ドラクエ』の登場が待たれる中、エニックスより発売されたのが『ソウルブレイダー』である。エニックスのRPGではあったが、発表当初はそれほど注目されてはいなかったように思う。ユーザーの注目は半年ほどあとに発売される『ドラクエV』に向けられていたのだ。しかし、エニックスは良い意味で裏切ってくれた。派手さはないがよくできたゲームなのである。

物語は魔王に唆された王様が生き物の命1つと黄金1つを交換したために滅びた地上を、神の命を受けた天空の少年が救うというもの。ソウルブレイダーとは主人公のことなのである。

メインとなるゲーム部分は見下ろし型のアクションRPG。この辺りは平凡と書いてしまうと聞こえは悪いが良くも悪くもない。全体的に易しめの作りで、サクサク先に進むのが心地よい。

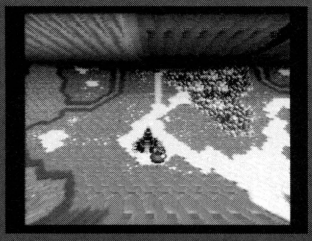
このゲームの最大の特徴はやはり「魂の解放」だ。敵を倒すことでさまざまな生き物の捕らわれた魂を解放することができるのだ。この魂の解放とともに、街に人や建物や緑が増え復興していくさまが確認でき、「俺が助けた」感を出している。それに加えて自分が救った者たちに話しかけることができるのも妙な親密感を生み出していた。あいまいで申し訳ないが、それが「いい感じ」なのだ。

今や『ドラクエ』に頼らない企業となった同社の、成長の時期を支えた味のある作品であった。

敵を倒していくことで捕らわれていた魂が解放されていく。助ける魂も人間だけではないのだ

### 神と創世のクインテットとは?

この『ソウルブレイダー』は同じくエニックス発売の『アクトレイザー』や『天地創造』を開発したクインテットによる作品である。同社のゲームは「神の視点」であるとか「生き物の営み」など漠然とではあるがテーマが一貫しているのが特徴的で、自社ブランドではサターンで神と悪魔の戦う『ソロ・クライシス』を発売していたりもする。そんなことを考えながら歴代クインテット作品を遊んでみると新たな発見があって面白いのではないだろうか?



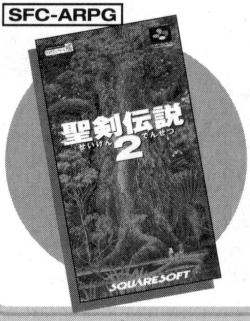
こちらは『天地創造』。そのタイトルからもクインテットの作風がうかがえる



Text by 遠藤昭宏（フリーライター）

SFC-ARPG

スーパーファミコン®




# 聖剣をめぐる壮大なドラマ シリーズの原点にして最高峰

## 聖剣伝説2

◎メーカー：スクウェア ◎価格：9800円 ◎発売日：93年8月6日

### シリーズの土台を築いた一作

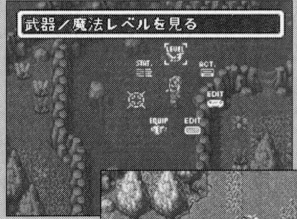
日本屈指のRPGメーカーとして、数多くの名作を手がけてきたスクウェア。その中でも、俗に「スクウェア三大RPG」と呼ばれていたのが、『FF』『サガ』、そしてこの『聖剣伝説』である。

元をたどれば「ファイナルファンタジー外伝」としてスタートした作品だが、この『聖剣伝説2』からはサブタイトルがとれ、晴れて独立した一シリーズとなった。シリーズおなじみの「リングコマンド」や、やわらかな色調で描かれた独自の世界観、アクション要素を取り入れた戦闘システムなど、シリーズを特徴づける各種要素が確立されたのもこの作品からで、実質的には本作が『聖剣伝説』シリーズの原点と言ってもいいだろう。同時に、本作をもって「シリーズ最高峰」とする意見も多いので、未プレイの人はぜひ体験してもらいたい名作である。

アクションRPGに分類されてはいるが、実はアクション性はそれほど高くない。主に使うボタンは3つ。Bボタンで攻撃（タメで必殺技）、Yボタンで自分のコマンド、Xボタンで仲間のコマンドをそれぞれ展開。途中からは仲間が加わって3人パーティになるが、自分以外はAIで勝手に戦ってくれるため、プレイヤーは魔法やアイテムを使わせたいときだけ、コマンドを開いて指示してあげればいい。リング状にアイコンが展開される「リングコマンド」も使いやすく、これひとつで武器の切り替えから魔法やアイテムの使用まで何でもカバー。アクション初心者でも、難しい操作なしで多彩な魔法や必殺技をガンガン繰り出せるのが嬉しかった。

また、さらに嬉しいのが、コントローラをつなげば最大3人での同時プレイが可能な点。気の合う仲間と力を合わせてダンジョンを進めば、気分はまさに『ディアブロ』か『PSO』。シナリオの途中からでも参加できるので、接客用タイトルとしてもかなり優秀。一緒に遊ぶ友達さえいれば、一生遊べる一本になるはずだ。

コミカルな演出に似合わず、シナリオは結構ハード。序盤から主人公は村を追い出されるし、ポポイは最後……ゴニョゴニョ。にもかかわらずクリア後のあと味がさわやかなのは、悲壮感を前面に出さず、キャラクターや世界観を活き活きと描ききったからだろう。物語の結末はぜひとも、自分の目で確かめてみてほしい。

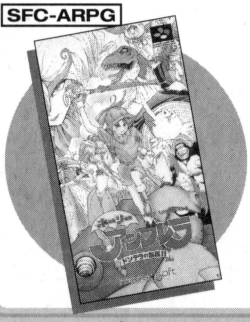



シリーズ恒例となった「リングコマンド」。魔法やアイテムの使用はすべてここから行う

気の合う友達との協力プレイは格別の楽しさ。プレイ感覚は現在のMORPGに近い

Text by 池谷勇人

SFC-ARPG



スーパーファミコン®

# 初心者でも安心してプレイできるユルくて明るいアクションRPG！

## ホーリーアンブレラ ドンデラの無謀!!

◎メーカー：ナグザット ◎価格：9800円 ◎発売日：95年9月29日

### 観光気分で1日でクリアできる日帰りアクションRPG

「アクションゲームを遊んでみたいけど自信がない」――そんな方にお薦めしたいのが本作『ホーリーアンブレラ』だ。

主人公は10歳の小学生。学校帰りに不思議な傘を拾ったことで別世界「マージェンス」へと飛ばされてしまい、その世界を救う冒険へと巻き込まれていく。少年マンガやライトノベルでおなじみの展開に加え、本作のキャラクターデザインは漫画家の江川達也氏。代表作「まじかるタルるートくん」に見られるようなライトでユルいファンタジー感はゲームとの相性も抜群だ。仲間たちや町の人との会話ひとつをとっても、明るくコミカルで楽しませてくれる。

アクションシーンは任意に2～3人の仲間たちと交代しながら進むのだが、主人公の動作は「傘」をモチーフにしたユニークなもの。傘の柄をフックにかけて振り子のようにジャンプ。傘を広げてパラシュートのように滑空&気流にのって飛行。敵を攻撃して魔法の球に変え、それを柄に引っ掛けて投げる……といった具合だ。

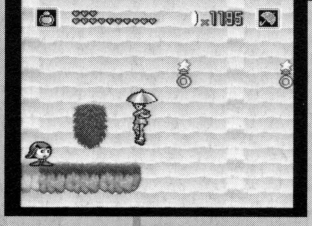
一緒に冒険する仲間は、鳥のような妖精ポントと、明るく活発な少女サキ。ポントは二段ジャンプとブロック運びが可能で、攻撃は羽を投げる間接攻撃。サキはダッシュ、スライディング、壁ジャンプに回し蹴りなどを繰り出す武闘派タイプ。イベント限定キャラを操作することもあり、敵や地形の特徴に合わせてキャラを使い分け、攻略していくことになる。

ゲーム中には「どこかで見たことあるな」と既存の作品が思い浮かぶ場面もあるが、本作はそれらのギミックを初心者でも楽しめるレベルで用意していることに意義がある。ゲームの難しさも、敵の強さではなく〝ステージをどう進むか〟という発想に置いている。ボス戦に至っては、ゲームオーバーになっても、ある程度のライフを回復した状態で直前から再スタートできる親切設計だ。

マンガのような楽しい世界で、アクションの基礎をゆっくり学ぶ。そんな楽しみ方も悪くない。

大海を横断する海列車の中で、悪の親玉と遭遇！でも緊張感は全然ない

町の中はRPG風。アイテムや情報を集めてからステージへ挑もう




傘を広げて滑空。背景のフックは9ページの写真みたいに傘の柄を……



Text by 山本悠作（編集部）

不遇の時代にこそ支持された作品は輝く

# シューティング SHOOTING

SUPER Famicom

## 家庭用ならではのアレンジが絶妙な作品や、画像処理に長けたSFCらしい傑作を発掘せよ

改めてSFCでリリースされたシューティングを振り返ると、移植でありながらハード性能に合わせたダウンサイジングと難易度調整が見事な『グラディウスⅢ』に始まり、SFCならではの画像ギミック満載の『アクスレイ』、コンパイルシューティングの総集編とも言える『スーパーアレスタ』、続編として素晴らしい進化を見せた『R—TYPEⅢ』、など、忘れられない作品は数多い。

だが、シューティングファンが喜ぶ＝「素人お断り」の過剰な内容に偏っていったのもまた事実。コントローラのボタンが増えたことにより、リアルタイムで複雑な操作を要求するシューティングが増加したことも原因のひとつだろうか。ファミコン時代には「ハードの性能の割によくできてるね」と温かい見方も多かったが、SFCの時代になると「もうちょっとがんばって作ってほしい」というぜいたくな願望が強く出るように、プレイヤーの意識も変化していったように思える。また、今思うにSFCにおいてはRPGやSLGの大ヒットが「シューティング不遇の時代」に追い打ちをかけたのではないだろうか？　セーブしながら長くじっくり遊ぶRPGからゲームに親しんだ世代には、シューティングのような「瞬間連続的な破壊の美学」ははやらないものになっていたのかもしれない。

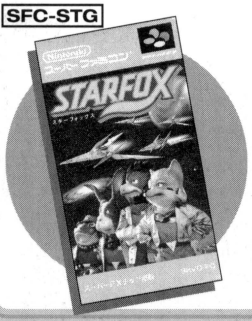
しかし、そんな中で輝いていた作品こそ、今も語り継がれる傑作たり得る。万人に薦められるジャンルではないが、「避けて、撃って、破壊する」この快楽こそゲームの本質のひとつだと信じて推したい。

乱暴に説明すると、（『ザナック』＋『ガンヘッド』＋『アレスタ』）×さらに倍、といった内容

拡大縮小や半透明処理を演出に活かした良作。斜めふかんのスクロールは話題を呼んだ。音も良い！

Text by 罰帝（G-trance）

SFC-STG




スーパーファミコン®

# スーパーFXチップが実現したSFC初のフルポリゴンSTG！

## スターフォックス

◎メーカー：任天堂 ◎価格：9500円 ◎発売日：93年2月21日

### ポリゴンを世に知らしめた偉大なる先駆者魂

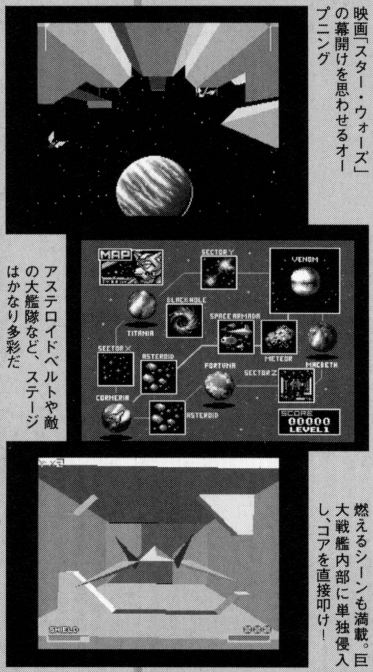
今じゃ『マリオ』も『ドラクエ』もポリゴン一色。しかし、果たして1993年当時、一体どれだけのユーザーが「ポリゴン」という言葉を知っていただろうか。ましてこの得体の知れないペラペラの板が、後にドット絵にとってかわることになるとは、誰が想像できたであろうか……。

『スターフォックス』は、SFC史上初のフルポリゴン3Dシューティング。「スーパーFXチップ」と呼ばれる特殊チップをカセットに内蔵し、当時SFCでは不可能とされていた「フルポリゴン」をいち早く実現した作品だ。本作がきっかけで「ポリゴン」の存在を知ったという人も当時は多かったのではないだろうか。

とは言え、さすがに今見るとグラフィックは隔世の感がある。当時はポリゴンの枚数も少なく、表面にテクスチャを貼るなどという技術もなし。生ポリゴンだけで作られた「自称」最新鋭戦闘機アーウィンは、まるで小学生の紙ヒコーキのような無様なものだった。

しかし、プレイヤーがポリゴンの威力を思い知るのに時間はかからなかった。宇宙空間をバックに、巨大な戦艦が手前から奥へと進んでいくオープニング。流れるようなカメラワークで、アーウィンの雄姿を映し出す発進デモ。従来のゲームにはない驚きが、間違いなくそこにはあった。機体を傾け、狭いビルの間をぬって飛行したり、いまにも閉じそうなシャッターをブースト全開でくぐり抜けたりと、「いかにも」なシチュエーションも満載。気付けばあれだけ無様に見えたアーウィンが、いつしか「スター・ウォーズ」のX—WINGに見えていた。

まだポリゴンというものが一般にあまり知られていなかった時代、『スターフォックス』がプレイヤーに与えた衝撃は計り知れなかった。その後PSの普及で一躍ポリゴンは時代の寵児となるのだが、それはまだ何年も先のハナシ。本作はそんな未来をちょっとだけ覗かせてくれた、未来を映す鏡だったのかもしれない。




映画「スター・ウォーズ」の幕開けを思わせるオープニング

アステロイドベルトや敵の大艦隊など、ステージはかなり多彩だ

燃えるシーンも満載。巨大戦艦内部に単独侵入し、コアを直接叩け！



Text by 池谷勇人

SFC-STG

スーパーファミコン®

# 傑出したセンスが光る攻防一体の爽快感!!

## バイオメタル

◎メーカー：アテナ ◎価格：8980円 ◎発売日：93年3月19日

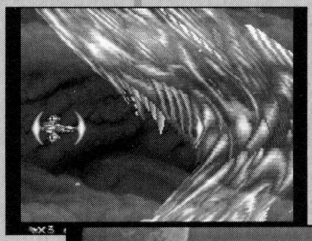
### 攻守自在の武器「GAM」を使いこなせ

SFCのSTG作品は、続編や移植作品が多かった。売上的に「大ヒットを望めないジャンル」であることをメーカー側もうすうす理解してきたのか、完全オリジナル作品としての家庭用STGが少なくなってきた時期だった。そんな中、アテナより発売された『バイオメタル』は、筆者が「SFCオリジナルシューティング」のベスト1と思っている作品。本特集内でなんとしても紹介したいと思った作品である。

本作の特徴的な点は攻守に使用できる「GAM」という装備にある。GAMはプレイヤーの任意で展開と収納が可能で、展開中は自機の周囲を回転し、敵弾を無効化してくれる。展開中はエネルギーゲージが減少するため、適度に収納して回復を待たねばならない。そして展開中にRボタンを押すと、GAMを発射できる。発射されたGAMは敵を貫通攻撃して戻ってくる（戻ってくるまでの無防備な隙を狙われないように注意）。方向キーとRボタンの組み合わせで、8方向に発射可能なので、通常ショットの死角となる上下方向や後方にも攻撃することができる。これを上手に利用できたとき、なんともいえない「シューティングゲームならではの気持ち良さ」が実感できるだろう。

最近、比較的シンプルなSTGがもてはやされる傾向にあるが、細部にまでアイディアの詰まった、本作のような力作は少なくなってしまった。さらに本作は、それでいて難易度が高すぎない点も素晴らしい（難易度をハードに設定するとかなり難しくなるので猛者にもオススメ）。

システムは少々複雑でも、全体的な難易度バランスが良ければ、プレイヤー側が試行錯誤しながら楽しむことができる。STGは、そのぐらいの余裕があったほうが楽しいはずだ。こういう「遊ばせてくれる」家庭用シューティングの系譜を消してはならない、という警鐘もこめて、本作を知っていただければ幸いだ。STGはマニアだけのものじゃない。



伸縮しながら登場するボス。演出からもプログラムの作りこみを感じさせる

重厚な音楽とグラフィックで、「乾いた空気」を感じさせる2面

敵弾の多い場面や、狭い地形でこそGAMの真価が発揮される

# 『バイオメタル』開発スタッフ HOE2氏 インタビュー

**『バイオメタル』のグラフィックデザイナーを担当された、HOE2氏に、制作秘話を語っていただきました。**

## 懐かしきSTGの雰囲気

——それでは、『バイオメタル』を手がけられたHOE2さんに当時のお話を伺いたいと思います。

**ところでなぜ今、『バイオメタル』なんですか(笑)。**

——そういう雑誌なんです(笑)。実は最近、『バイオメタル』を遊んでみたんです。そしたら面白かった。電源を入れてオープニングが始まると、自機のワイヤーグラフィックが出てきて、「これは懐かしき『メタルブラック』の香りだなぁ」と思ってたら、今度は男女のパイロット2名の絵が出て、「パイロット2名っていったらメガドラシューティングだなぁ」って思いまして。パイロットが男女2名って設定って多かったですよね。『ソルフィース』とか『サンダーフォース』とか……。

**開発者の欲望だったんですね。男ばっかり描いてもつまんねぇって(笑)。そのころには、ギャルゲーのはしりもありましたから。あと、あのオープニングは『メタルブラック』みたい、じゃなくて『メタルブラック』を見て作ったんです。「こんちくしょう、俺もやってやるぜ!」って。あの当時はポリゴンも使えなかったので、すべて手で描きました。**

——ワイヤーで自機が出てくるときに「回るかな」って言ったら、クルクルってワイヤーの絵がちゃんと回って……。

**あれはですね、実は泥臭くてですね……1枚の絵にパレット管理で4パターンの絵を仕込んで動かしてましてSFCのメモリは少ないですから。**

——やはりメモリ少なかったんですか?

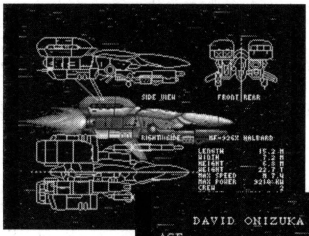
**あの当時はメインメモリがメガ以下しか無い時代でしたからね。たしか『バイオメタル』の場合は、メモリ上に512×512の絵1枚分くらいしか常駐できなかったんです。メインメモリを上のほうからすげ替えるって手もあるんですけど『バイオメタル』はそこまでやりませんでした(笑)。というより、そんなに敵キャラを出してませんから。ほんとはメモリの一部の領域、ヨコ一列単位で「よっこらしょ、よっこらしょ」って入れ替えるのが常套手段です。ただ、処理命のSTGなので、そこまではやりませんでした。結果的に詰めて入れるみたいな。**

——敵が少ない分、何気に敵が硬いですよね。そこを狙って、くぐって倒していく楽しさがあります。

**敵キャラの種類に関しては、実はROMに半分眠っているのがあるんです。プログラマーが間に合わなくてですね(笑)、使ってないんです。**

——『バイオメタル』はSTGでしたが、それ以前はどんな作品にかかわられていたのでしょう?

**私自身は『バイオメタル』の前に『デザエモン』の手伝いなどをしていましたが、自分が本格的に制作にかかわったという意味では、『バイオメタル』は、私のデビュー作品なんです。その前に、アーケード向けの企画がひとつポシャってしまい人員が浮いたので、新人だった私は「何をやればいいんでしょう」って上司に聞いたんです。「じゃあ、キミそれをやってみ」って、適当にあてがわれたのが『バイオメタル』でした。メンバーは私を含めて4人です。でも『バイオメタル』はですね、市場に8000本しか出てないんです。しかも必死こい**




グリーンのワイヤーフレームで描かれた自機「ハルバード」がくるくると回転(涙)

あの頃のSTGは複座型でヒーローとヒロインがいて、そこにドラマを感じるのですよ

**てやっと8000本でした。あの頃SFCはすでに過渡期に入っていて、最初1万本っていう目標はあったんですよ。ただ当時のSFCは割と生産数にシビアでして。数を出さないと発売できない状況だったんです。**

## 高速スクロールで処理落ちも少ない！

――『バイオメタル』は、SFCオリジナルSTGではベスト1ですよ。見た目では『アクスレイ』すごいなって、思いますけど、ゲーム性、特に攻撃と守りのバランスは『バイオメタル』ですね。ここは我慢して（エネルギー）をためておいて、敵がでたらすかさずGAMを出す。相手の弾を防ぎつつ、RボタンでGAMを射出する感覚が気持ちいい。Rボタンを再度押すと、GAMがキャンセルで戻るのもいいなぁと。

**その辺はプログラマーさんのこだわりですね。**

――自分が操作してるって気になります。ただひとつ残念に思ったのが、前後に出せるウェーブ弾なのですが、あれ連射パッド使うと強すぎませんか？

**そうですか？　連射ではチェックしたかなぁ（笑）。**

――これは、Rボタンがあるからできたゲームですよね。

**ファミコンではやはり無理ですね。スプライト4個おいたらもうだめですし。『バイオメタル』は半透明機能とか使いましたし、SFCならでこそできたゲームです。**

――あれだけの高速スクロールして、よく処理落ちしなかったですね。SFCのゲームではよく「処理落ちがなければ面白かったのに」という惜しいゲームが多いですけど。

**まさに戦いでした。プログラマーは「何でこんなに遅いんだ」って怒りまくってましたね。制作作業の3分の2が処理落ちとの戦いです。実際、ステージの作り込みなんてわずかなもので、エイリアン面は最後の1週間でやってましたね。マスターアップが1月7日で、正月休みも作業してたという。デバッグなんか3日ぐらい。最後のバグが取れたのは任天堂さんに入れる2時間前で、ものすごいタイトでした。**

――敵を倒したとき、爆炎が後ろに流れますよね。しかも背景が高速スクロールで。それで僕は『サンダーフォースⅣ』を連想したのですが、意識はされましたか？

**意識したというか、「勝ってやる」って思ってました。私はどちらかというとアーケードよりもコンシューマ寄りの人間でして、PCエンジン大好きだったんですよ。メガドライブよりPCエンジン。**

――PCエンジンではどんな作品がお好きですか？

**自分はどちらかというと、横スクロールSTGが好きなんです。ナグザットの『ダブルリング』『パラノイア』とか好きですね。『バイオメタル』のデザインにはあまり影響してませんが……。でもグラフィックとかはアーケードゲームから意識した部分もあります。『バイオメタル』の制作が動き出して、何描いたらいいんだってわからなかったので先輩に聞きにいったら、ゲーム誌渡されて「好きなやつマネすればいいよって（笑）」。それが教育だったんです。渡された雑誌をみて「あっ」と思ったのが『ラストリゾート』。それを参考にデザインしたんです。でも正直負けましたね。今みると立体感ないなぁって。**

――『ラストリゾート』ですか！

**『バイオメタル』はその後、「ファミ通」の評価で、「『エックスマルチプライ』みたいだ」とか書かれました。『エックスマルチプライ』は好きですけど、意識はしてなかったんだけどなぁ。**

――敵の動きとか、微妙にアイレムっぽい感じはありますね。

**プログラムは『鋼鉄要塞シュトラール』とかを作った元UPLの人です。サウンドもUPLの作品を中心に手がけられた長島さんという方で、『宇宙戦艦ゴモラ』などを担当されていました。**

――そうかぁ、言われてみて今やっと作風がつながりました。そういえば昔、「スーパーファミコンマガジン」（徳間書店）の付録CDに『バイオメタル』の曲が2曲入ってるんですよね。でも全曲入ったCDを聴きたいですよ。そして次はPSPあたりでぜひ続編を……。

**新作は作ってみたいですね……。あと『デザエモン2』ってありますよね。あれにサンプルゲームで『バイオメタルGUST』というのが入ってます。あれが一応続編なのですが、自分はかかわっていません。自分自身、続編を作りたいって気持ちはあるんですけど、オリジナルSTGを出すには今は市場が……。**

――『デザエモン2』に『バイオメタルGUST』が入ったのは？

**単純に廃品再利用では（笑）。『バイオメタル』は売れなかったので、社内での評価はあまり高くありませんでしたから。その後、開発にかかわったスタッフも私も退社しまして、『バイオメタル』の系譜は途絶えてしまったわけです。**

――残念ですね……。

**今は他社に勤めておりまして、開発部ディレクターになりました。自分が企画し、作れる立場になりました。だから、いつかはまた、大好きなシューティングを作りたい、という気持ちはあります。**

## 最後に、海外版と裏技について

**実は『バイオメタル』には、海外版があります。スーパーNES用にアクティビジョンから出たんですけど……。**

――えっ海外版ですか！

**海外版制作にあたって、向こうからすごい変更依頼が来てですね。まず「パイロット変えてくれ」で、次はBGMも変えてくれと。当時「2 Unlimited」という男女のテクノ系ペアがいたんです。BGMをそのペアの曲に差し替えて、パイロットもそいつらの顔にしてくれって。タイアップなのかは知りませんが、とにかく差し替えろと。そのためアメリカ版ではプレイ中、ノーテンキなBGMが流れます。パイロットの顔は、パレットの関係でどうも写真調にできなかったんですね。「できないよ」って言ったら、「じゃあ色だけでも変えろ」ということで黒人になりました。**

――えっ～！

**では最後に裏ワザ的なネタを。最終面なんですが、実は私のイタズラ心でボスの右上端の一部、アタリ判定を抜いてあるんです。そこに自爆して突っ込むと、復帰後にボスと重なってるのにミスにならないんです。あとでプログラマーにバレまして、完璧主義だった彼からしばらく口を聞いてもらえませんでした。**

――貴重なお話をありがとうございました。

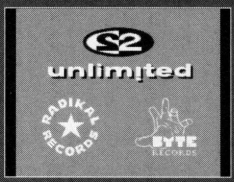
### 海外版『バイオメタル』の真相

「海外版『バイオメタル』は曲だけ2 Unlimitedのものに差し替えられた」という件を検証してみた。2 Unlimitedとは、90年代前半に世界的ヒットを飛ばしたベルギーのテクノユニットである。その初期楽曲はテクノハウス／レイヴの名曲として知られており、ダンスミュージックコンピレーションdancemaniaシリーズにも多く収録されている。日本ではジュリアナ東京などのディスコで大量に流されたほか、『DDR』にも一部楽曲が使用されており、その知名度たるや侮れないアーティストである。また、男性ラッパーと女性シンガーの組み合わせでダンスミュージックを展開した手法は、小室哲哉がgloberを結成する際にも影響を与えたと言われている。

……さて、問題の海外版である。恐る恐る起動してみると、発売元であるActivison社のロゴが表示されたあと、確かに見覚えのある「2 Unlimited」のロゴが！　そしてデモ画面～タイトル画面では明らかに違和感のある「ジャッ、ジャッ、ジャ、ホーゥ！」というジュリアナ東京チックなサウンドが……。ゲーム中も常時そんなノリで進行しており、2 Unlimitedの大ヒット曲“Get Ready For This”や“TWILIGHT ZONE”が変なテンションで流れ続ける（しかし、音色がバイオメタルのままなので不思議なアレンジになっていて苦笑）。

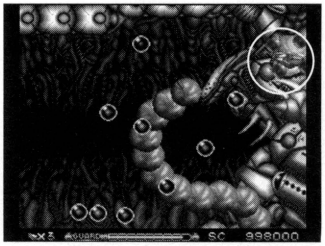
これはもうなんだか全然違うゲーム……というか、ハイパーテクノ意味不明シューティングに変貌していた。海外のゲーマーはこれで盛り上がると思ったのだろうか？　と、疑問に思ったが、割と普通のレースゲームにテクノなBGMをつけたら変に盛り上がっちゃったりすることがあるし、PSの『リッジレーサー』でふた開けてYMOのアルバム入れて遊んでたこともある筆者にコレを指摘する権利はないと思い、「これはこれで正しいのかもしれない」という結論に達した。特に、ボスを倒した爆発音が例の「ホーゥ！」というレイヴ声に変更されている仕様はちょっと斬新で、笑いながら感動した次第だ。

そして、HOE2氏の証言のもと、パイロット2名のグラフィックを確認してみると、肌の色と名前だけが変更された大爆笑画面が現れた。レイ（Ray Slijngaard）もアニタ（Anita Doth）もこんな顔してねぇ！　これでよく許されたもんだ！　恐るべしActivision社……。



国内版では見たこともないロゴが登場。アーティスト参加のSTGって……

モノクロではわかりづらいけど、黒人になってます。ヒロインは金髪の黒人に！



自爆して無敵時間中に潜り込める、ラスボスの安全地帯。気づいたプレイヤーはいる？



Text by 罰帝（G-trance）

ファミコンからのさらなる発展、SRPGが放つ輝き

# シミュレーションRPG

SIMULATION RPG

## 90年代半ば、数々の傑作SRPGを輩出したSFC。最も輝いていた時代かもしれない

SFC登場前夜のファミコンに登場した『ファイアーエムブレム』（90年）がまいた種、それがSRPGというジャンル。その後、SRPGでビッグタイトルを輩出したのは『ラングリッサー』（91年）や『シャイニング・フォース』（92年）を生んだメガドライブだった。しかし、SFCにも個性的なSRPGがぽつぽつと登場する。たとえば92年には、前作で提案した〝卵召喚〟を完成させたスクウェアの『半熟英雄』。また93年には『伝説のオウガバトル』がファンの心をとらえた。

そして本格的にSRPGが花開くのは94年の『ファイアーエムブレム　紋章の謎』あたりから。1部は初代のリメイク、2部はその続編という構成の本作は、シリーズの方向性を決めた大事な一本。さらに美形に描き起こされたキャラクターたちは、SRPGならではの〝キャラ萌え〟の要素を加速させた。そしてSFC期のSRPG最高傑作『タクティクス オウガ』（95年）へと移っていく。

RPGの『女神転生』からスピンオフした『魔神転生』（94年）の例を見ると、RPGの飽和感から、新たな開拓地としてSRPGが脚光を浴びた、という流れもあったように思う。

いずれにせよ、SRPGの発展の下支えをしたのは、SFCのハード性能。複雑なルールを持った戦闘が、スムーズに遊べなければ、このジャンルは活きない。職人的なドット絵の演出が最盛期を迎えたのもこの頃だ。各ソフトが独自色を出そうと競っていた時代。SRPGは、SFCなしでは語れない。

ファイアーエムブレム　紋章の謎

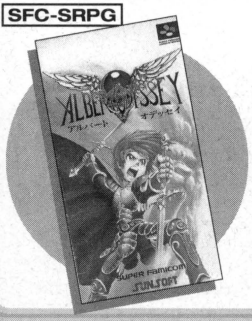
RPG色が強かった『外伝』から仕切り直し、シリーズの方向性を固めた『紋章の謎』

フロントミッション

ファンタジーが多いSRPGにあって硬派な世界観が光る『フロントミッション』（95年）

Text by 卯月　鮎（フリーライター）

SFC-SRPG




スーパーファミコン®

# 引きつけられる雰囲気 サンソフト発のSRPG

## アルバートオデッセイ

◎メーカー：サンソフト ◎価格：9800円 ◎発売日：93年3月5日

### 居心地のよい世界と新機軸のシステム

悪の大魔導師オズワルドにより征服される寸前の世界。だが、魔導の血を引く幼い少女ソフィアが発した光がオズワルドを吹き飛ばし、世界は救われた。そして10年。勇者の末えいである少年アルバートは、友人の僧侶ノイマンと共に、ソフィアの護衛として故郷の村を旅立つ……。

93年、ユニークなソフトを輩出する個性派メーカーというイメージが強かったサンソフトから発売された正統派ファンタジーSRPG『アルバートオデッセイ』。このソフトに私が引かれたのは、その雰囲気からだった。

少しかすみのかかったきれいなフィールド。町に入れば、石造りの建物の上を雲の影が流れ、そこに、温かみのある音楽が情感を高める。アルバートとノイマン、ソフィアたちの交流も忘れられない。ジャンルはまったく違うが、雰囲気の良さは、どこかサンソフトの名作AVG『リップルアイランド』に通じるものがあった。

一方で、システムは新機軸。町から町への移動はヘックス上で行われ、ターン制で近づいてくる敵を撃退しながら次の町を目指す。攻撃は前より後ろからのほうが有利という「向き補正」があったり、ターンとともに時間が経過し、夜はモンスターが強くなったりと、SRPGとして新鮮な部分が目立つ。

『アルバートオデッセイ』と言えば衝撃のエンディングも語り草だ。詳しくは書けないが、私はかなりのショックを受けた。今ではこうした結末を迎える作品もたまにはあるが、昔はオーソドックスな大団円が主流。「しばらくフリーズしてしまった」というプレイヤーは私だけではないだろう。その後、続編の『2』でフォローはされるのだが……。未プレイの人は、『1』『2』セットで遊ぶことをオススメする。

SFCのSRPGには名作が多い。それらと比べて、本作は大傑作とまでは言えないが、世界の空気と驚きのラストが思い出深い作品だ。

立体感のある建物が並ぶアルバートの故郷。おーちゃんのタマゴ屋もあり

パースがついたフィールド。移動のたび回転するのがSFCらしい

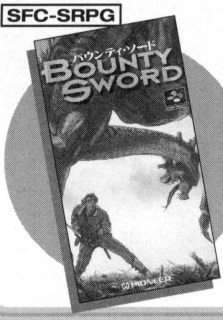
スピード感のある戦闘アニメ。特技を使うと、派手な演出が見られる



Text by 卯月 鮎（フリーライター）

SFC-SRPG

スーパーファミコン®




# 挫折からの復活を描く 渋みが際立つ隠れた佳作

## バウンティ・ソード

◎メーカー：パイオニアLDC ◎価格：11400円 ◎発売日：95年9月8日

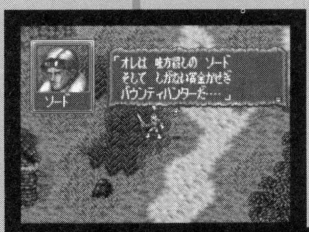
### 男の再生の道はいぶし銀の輝き

『バウンティ・ソード』はパイオニアLDCの家庭用ゲーム初参入作品。シナリオは脚本家の山口宏氏、モンスターデザインは前田真宏氏、音楽は田中公平氏と、アニメ界のそうそうたる有名スタッフが名を連ねる。それ故か、その当時すでに確立されつつあったゲームの文法から一歩離れ、独特の世界が非常に魅力的だった。

物語の主人公は、かつて不敗の聖騎士〝マスター・オブ・ソード〟の名声を欲しいままにしながら、ある事件で失墜し、その日暮らしの賞金稼ぎとなった31歳の傭兵、ソード。今では〝味方殺しのソード〟と呼ばれ、荒れた生活を過ごす。だが、兵士に追われる小生意気な少女フュリスを助けたとき、ソードは12個の指輪をめぐる、戦いの災禍へ巻き込まれていく……。

セピア色のグラフィックも主人公の設定も、とにかく渋い本作。ゲームの王道、少年の成長物語とは一線を画すソードのモノローグで進むシナリオは、癒やされぬトラウマを持つ男とひねくれた少女の交流を軸に、心の再生を描くもの。徐々に変化するソードの心境に、引き込まれていく。ソードの相棒で妖精のテティスやソードを裏切った戦友アジャックス、自分の力を恐れる暗黒魔術師ファウストなど脇を固める個性豊かな仲間たちも印象的だ。

また、システムも一風変わっている。本作はAIのユニットがフィールド上でリアルタイムに移動し戦闘する、〝アクティブリアルタイムSRPG〟。といっても、SFCでAIが的確に動くはずもなく……。処理落ちの問題もあって、作り手の理想にまだハードが追いついていない、という歯がゆさを感じた。ただ、それが逆に作品のスケールの大きさを示していたのも事実。その後、PSで97年に本作のリメイク版『バウンティ・ソード・ファースト』、98年に続編『ダブルエッジ』がリリースされたが、当初予定されていた『3』はまだ。高性能ハードで思いの丈をぶつけた最新作を遊んでみたい。




やさぐれた傭兵ソード。序盤のせりふは後ろ向き。心の傷が癒える日は？

ソードの10年来の相棒、テティス。彼女のおかげで仕事にありつく毎日

わがままな13歳の少女フュリス。存在感があるかわいらしさがいい

SFC-SRPG

スーパーファミコン

# 鋼の教えと闇を司る魔は人生をも変える!?

## タクティクスオウガ

◎メーカー：クエスト ◎価格：11400円 ◎発売日：95年10月6日

### 重い選択を突きつけるSFC屈指の名作

この特集に『タクティクスオウガ』は外せない。「SFCのソフトの中で、最も心に残る1本は？」という質問をするなら、本作は確実に多くの票を集めることだろう。某メジャーゲーム誌の「読者が選ぶTOP20」では、なんといまだにSFCで唯一ランク入りし続ける。発売から10年、ファンの心には、鮮やかな記憶としてなお存在する名作だ。

本作はご存知のとおり『伝説のオウガバトル』の続編。制作発表から発売までの間がかなり空き、やきもきさせられたのを覚えている。だが、その歳月も帳消しにするほどの傑作だった。

電源を入れたとき、高らかに鳴り響く序曲「Overture」。舞台のヴァレリア島に吸い込まれるのに時間はかからない。きめの細かいドット絵によって、兵士に蹂躙される町が映し出され、そして第1章のタイトルが表示される。「僕にその手を汚せというのか」。その重さどおり、1章のラストでは運命の選択が待ちうける。

ターン制を廃し、素早さがカギを握る戦略性の高いシステム、草の1本にまでメッセージがつく、細部へのこだわり、そして民族紛争を主題にした、胸にズシリとくるシナリオ。音楽、グラフィックもそう。すべてが秀逸だった。思い入れを込めて大げさに言うなら、人生を変えるゲームとはこういうものなんだな、と思う。

主人公デニムの姉カチュア。彼女との会話で出る選択肢はとても重要。トラウマになった人も？

### サーガの始まり『伝説のオウガバトル』

93年3月に発売された、記念すべき「オウガ」シリーズの第1作。軍勢を率いてゼテギネア帝国を倒すSRPG。当時なじみのなかったリアルタイムシステムが新鮮だった。民衆の支持を表すカオスフレームを維持するのが最難関。真のエンディングを目指すため、民衆に気を使って天使部隊と死神部隊を使い分けていた人も多いのでは？

個人的には作中に登場するタロットカードのデザインに惚れた。このタロットのテレカを抽選で当てたのが少し自慢である。

『伝説のオウガバトル』はオウガバトルサーガのエピソードVに当たる。新作が楽しみ



Text by 卯月 鮎（フリーライター）

SFCになって世界が大きく広がった

# シミュレーション SIMULATION

SUPER Famicom

## フィールドは戦闘だけではない 無限に可能性を広げた大転換期

ファミコン時代からハードの能力が向上し、よりシミュレートできる範囲が広がったことで、シミュレーションはこれまでの『信長の野望』のような「陣地取り」以外の展開を見せるようになった。最たるものが『シムシティ』や『ポピュラス』だろう。〝街を作る〟という発想と〝天災に対応し市民の不満を解消する〟というゲームとしての斬新なルールを見せつけられた当時のユーザーは、ゲームの可能性の広がりを垣間見た歴史の目撃者だったと言える。

また、シミュレーションはアニメとの相性が良かったことも見逃してはいけない。パラメータの数値はキャラクターの個性を表現することができる。そのタイプとしての代表作が『スーパーロボット大戦』。ロボットとパイロット双方を数値で見事に性格付けし、新旧のアニメファンを取り込んだ人気シリーズへと発展している。また、すでに人気を確立していた『信長の野望』や『三國志』などの既存のタイトルは、ハードの処理能力の向上を受けて、パラメータやそれに伴うイベントが増加するなどのパワーアップが施されている。ここで、以前ボードゲームの制作者にインタビューをしたときに聞いた言葉を思い出す。「パラメータを増やすのは難しくないんですよ。どのパラメータを残してユニットに個性を出させるか、それが難しいんです」。

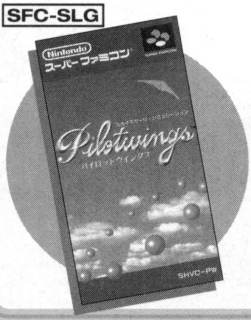
先に上げた『シムシティ』しかり。〝なにを〟、〝どのように〟シミュレートするのか？　シミュレーションというジャンルにおいて、制作者の個性で勝負できる時代の幕開けが、SFCだったのではないか。

交通渋滞と公害に悩まされたプレイヤーは数知れず。町の問題を解決するシナリオモードも熱かった

半植物兵器という独特なテーマのSLG。内容はもちろんだが、戦闘時に流れるアニメ演出も高評価

Text by 櫛引直樹（フリーライター）

SFC-SLG




スーパーファミコン®

# 大空は人類永遠のあこがれ ようこそ、フライトクラブへ！

## パイロットウイングス

◎メーカー：任天堂 ◎価格：7700円 ◎発売日：90年12月21日

### 平面のモニタから風を感じた瞬間

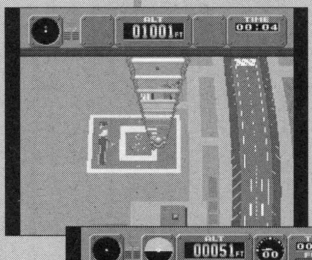
小さい頃は「空を飛ぶ夢」をよく見たものだ。夢とはいえ「飛行」を仮想で体験できる機会などそうあるわけではなかったから、目が覚めた時にはひどくもったいない気分になったりもした。もっとも、たいていは2mくらいまで浮き上がるのが精いっぱいで、「飛ぶ」には程遠いものだったが……。

今のコドモは、どんな「空を飛ぶ夢」を見るのだろう。昔に比べると、大空はぐんと近いモノになった。3Dが当たり前になり、ちょっとしたパソコンかゲーム機があれば、すぐにでもホンモノさながらの飛行体験ができる。反面、夢に見てまで「飛びたい！」と願うようなこともなくなったが、これは僕がオトナになってしまったからかもしれない。

そんな夢みる飛行少年にとって、この『パイロットウイングス』はまさに天からの贈り物だった。SFCの拡大縮小回転機能をフルに活用し、平面のモニタの中に「大空」を完全再現。ポリゴン全盛の今では珍しくもないが、当時はまだまだドット絵全盛。夢で2m浮かんだだけで大興奮していた時代である。ゲームとはいえ、いきなり高度3800フィートの世界に放り出された時の感動といったら！　背筋から脳天まで駆け上がるような衝撃が走ったのを、今でもはっきりと覚えている。

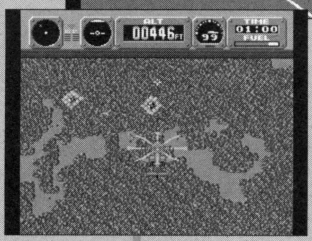
プレイヤーが挑む種目は、ライトプレーン、スカイダイビング、ロケットベルト、ハンググライダーの4種類（＋α）。各種目で用意された課題をこなし、合計点が規定を上回れば、次のステージへ進むことができる。中でも筆者のお気に入りだったのは、小型のロケットパックを背負い、生身での空中散歩が楽しめるロケットベルト。教官の指示も聞かず、好き勝手にフィールドを飛び回るのがたまらなく楽しかった。

難易度がやや高く、人を選ぶ作品ではあったし、技術的な感動も薄れてしまった今、あえて遊ぶほどのタイトルではないかもしれない。しかし当時感じた「大空」は、紛れもなくホンモノであった。




見る見る遠ざかっていく地面。初めて感じた「高さ」に感動！

筆者お気に入りのロケットベルト。独特の浮遊感がたまらない




最後に挑む緊急指令。攻撃ヘリを操り、麻薬シンジケートをたたけ！



Text by 池谷勇人

SFC-SLG

スーパーファミコン®

# 女の子のための甘い恋 元祖乙女ゲームの誕生

## アンジェリーク

◎メーカー：光栄 ◎価格：9800円 ◎発売日：94年9月23日

### 女王候補の毎日はゴージャスでスイート！

歴史SLG『信長の野望』に『三國志』、光栄といえば、ドット絵で巧みに描かれた渋いおじさんの独壇場。そんな光栄が『アンジェリーク』というゲームを出すと聞いたとき、頭の中は疑問符でいっぱいに……（フランスの作家、S&A・ゴロンが書いた全26巻の大河ロマンス小説「アンジェリク」のゲーム版かと思ったがそうではなかった）。結局発売されてもその疑問符は消えないまま。それどころか、遊べば遊ぶほど驚きは増す一方。そもそもジャンル名が〝ネオロマンス〟というのだからすごい。SFCソフトの中でも、出会いのインパクトが最大級だったのが本作だろう。

宇宙の女王候補として選ばれたごく普通の少女アンジェリーク。試験の内容はライバル候補のロザリアと、惑星の育成を競うというもの。アンジェリークはおのおのの力をつかさどる守護聖たちと交流し、協力してもらうことに……。

リーダー格の光の守護聖ジュリアス、彼と対立する闇の守護聖クラヴィス、物静かな地の守護聖ルヴァ、ぶっきらぼうな鋼の守護聖ゼフェル……。主人公の周りを美形で浮世離れしたコスチュームの守護聖様たちが囲む。

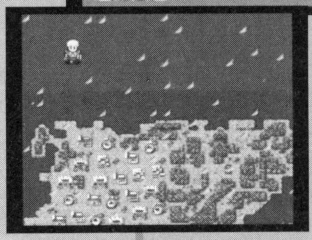
「お前とここにいるとなぜか心が和むのだ」と、いつもはお堅いジュリアス様がほほ笑み、「もう少しお嬢ちゃんの宝石のような瞳を見つめていたいんだ」と、オスカー様が口説く。占い師のサラは「ラブラブフラッシュ！」と叫んでおまじないをかける。ありがちな恋愛の枠をはるかに越えた恍惚の世界。気恥ずかしいながらも、あっという間にハマっていく自分がいた。

思えば、PCエンジンで『ときメモ』が発売されたのが本作のたった4ヵ月前。恋愛SLGすら少なかったのに、女性にターゲットを絞る大胆な戦略。だが、結果としてこれが後世につながった。

女の子の夢を実現させた『アンジェリーク』。これもまた、SFCが生み出した幸せのひとつだ。

守護聖様とデート。質問に全部正解したら、ごほうびに甘いせりふが

お目当てではない守護聖様が来たら居留守。それが乙女のたしなみ



恋愛ばかりでなくゲーム性も高い。守護聖の力を借りて建物を増やす

SFC-SLG

スーパーファミコン®

# 忙しい中の充実感 心を癒やすほのぼのSLG

## 牧場物語

◎メーカー：パック・イン・ビデオ ◎価格：7800円 ◎発売日：96年8月6日

### 野菜作りに乳しぼり 自然と戯れる生活

まだ〝癒やし系〟なる言葉も流行していなかった時代、『牧場物語』のほのぼのさは際立っていた。RPGなら壮大な目的がなければ始まらない。SLGなら『シムシティー』や経営もののように、高い視点から遊ぶものばかり。そんな中、『牧場物語』はとても身近。毎日やることといったら、草むしりに水まきに家畜の世話。でも、だからこそ新鮮だったし、ほっとできた。

「RPGは戦闘よりも村が好き」、こうした意見はよく聞く。店で買い物したり、住人と交流したり、商売をしたり……。『牧場物語』はRPGの幸せなひとときをうまく切り取っている。

ストーリーは、主人公の少年が両親のもとを離れ、おじいさんが残した牧場を立て直すというもの。

何と言っても面白いのは、草や石、切り株がゴロゴロしている牧場を整備して軌道に乗せるまでの序盤。朝から荒れ地を駆けずり回って、ハンマーで石を割り、草を抜いては、土地を耕して種をまく。かぶ、じゃがいも、トマト、とうもろこし……。少し面倒だが、毎日水をやり、ついに収穫となったその瞬間は、大きな感動が待つ。

SFC版の発売元はパック・イン・ビデオ。その後、メーカーはビクターインタラクティブソフトウエア、マーベラスインタラクティブと移り変わった。それでも『牧場物語』の方向性は揺るがない。システムはSFC版でほぼ完成している。ペットの犬を抱きかかえ、町に行けば女の子がお出迎え、プロポーズして結婚もできる。小さな池ではあるがすでに釣りもあったし、定番の疲れを癒やす温泉だって入れてしまう。

『牧場物語』に関しては、読み込みがあるCDメディアよりも、電源を入れればすぐに遊べるカートリッジのほうが向いている気がする。遊ぶのにちょうどいいサイズの牧場が、SFCのカセットのイメージと合う。肩の力を抜いて、さあ、明日も収穫だ。

ゴロゴロと転がる岩や切り株。荒れ放題の牧場を整地するのが醍醐味

街で会ったあの娘にプレゼント。好感度が上がったら青い羽でプロポーズ

池で魚釣り、温泉入浴、木の実狩りに洞窟探検……。裏山は自然いっぱい



Text by 卯月　鮎（フリーライター）

データ共有への熱き挑戦！

# スーファミターボが描いた夢

SFC末期にバンダイが投入した拡張ハード。カセットを組み合わせて広がる、その夢の軌跡をたどってみよう。

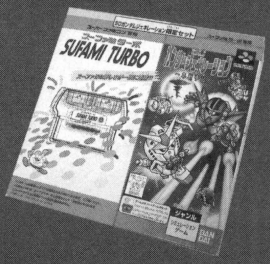
「スーファミターボ」とは、SFCのカートリッジスロットに差すことで、複数の専用カセットを組み合わせた楽しみ方を提供する周辺機器である。発売元はバンダイ。「異なるものを組み合わせて遊ぶ」というのは、おもちゃの遊び方に近い。そう考えると玩具メーカーらしい設計思想が見えてくる。

本機のポイントは、本体上部にある2つのカセット差込口。ここにソフトやデータカセットを差し込んで遊ぶ仕組みになっていた。本体・ソフトとも価格は3980円。本体自体にはゲームデータは一切入っておらず、あくまで対応ソフトを動かす器でしかない。「スーファミターボ」は周辺機器であり、ソフトがメインなのだ。ソフトと同梱のセットも発売されており、普及にも大きな期待がかけられていたように思う。

このソフトにはゲーム、データ、メモリー用など、さまざまな種類のカセットが登場する予定だった。例えば、RPGのゲームカセットに新しいシナリオの入ったデータカセットを組み合わせると、今まで育てたキャラでまったく新しい冒険ができたり、先の冒険へ進んでいる友達から強い武器をもらったり、誰しも一度は考えたことがあるようなことが実現できる。またメモリーカセットにキャラデータをセーブすることによって、そのキャラをまったく違ったジャンルの別のゲームでも使用できる。……そんなことが可能となる予定だった。

そう、全部、あくまで予定だったのだ。本機が発売された96年当初には、専用ソフトも約30本ほど予定されていた。RPG、RCG、そして過去の作品の廉価版など、ラインナップも充実するはずだった。大きな夢を見せてくれた。しかし、さすがにバンダイ社ではきつかったのか、発売後3ヶ月、対応ソフト13本という少なさでその歴史は閉じてしまう。

本機は間違っても「失敗作」ではない。画期的すぎて、非常に惜しい試みであった。大きな「夢」と時代に押し流された不遇の名機だったと今でも信じている。




当時は定価が1万円を超えるソフトも多かったが、本機とソフトの同梱セットはすべて6800円というリーズナブルな価格設定だった

| 発売日 | タイトル | ジャンル |
|---|---|---|
| 96・6・28 | SDウルトラバトル　ウルトラマン伝説(同) | ACG |
| 96・6・28 | SDウルトラバトル　セブン伝説 | ACG |
| 96・6・28 | ぽいぽい忍者ワールド(同) | ACG |
| 96・7・19 | ゲゲゲの鬼太郎　妖怪ドンジャラ(同) | TBG |
| 96・7・26 | SDガンダムジェネレーション　一年戦争記(同) | SLG |
| 96・7・26 | SDガンダムジェネレーション　グリプス戦記 | SLG |
| 96・8・23 | SDガンダムジェネレーション　アクシズ戦記 | SLG |
| 96・8・23 | SDガンダムジェネレーション　バビロニア建国記 | SLG |
| 96・8・23 | 激走戦隊カーレンジャー 全開！レーサー戦士 | ACG |
| 96・9・27 | SDガンダムジェネレーション　ザンスガール戦記 | SLG |
| 96・9・27 | SDガンダムジェネレーション　コロニー格闘記 | SLG |
| 96・9・27 | クレヨンしんちゃん　長ぐつドボン | パズル |
| 96・9・27 | 美少女戦士セーラームーン　セーラースターズ　ふわふわパニック2(同) | パズル |

左側のスロットにはプレイしたいソフトを差し、右側のスロットにはデータを利用するソフトを差す

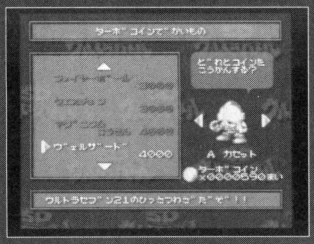
※(同)……スーファミターボ本体との同梱版も発売されたタイトル

スーファミターボ対応ソフト紹介

## SDウルトラバトル ウルトラマン伝説

青いウルトラマンが登場!! 「コスモス」を予見した怪作?

ここからは数少ない対応ソフトの中から『スーファミターボ』ならではというソフトの紹介に移ろう。本作は第一弾タイトルとして本体同梱版も発売された、言わばスーファミターボの『顔』となったソフトだ。ジャンルは対戦格闘。とはいっても難しい操作は必要なく、ボタンひとつでパンチ、キックから必殺技まで出せるお手軽さ。使用キャラクターはウルトラマン、バルタン星人、レッドキングの3体。ポイントは押さえているとはいえ、もう少し多くのキャラクターが出てきてほしいところだ。



必殺技は購入できる。すべて高額なため、他のソフトで購入資金をためるのがコツ

キャラは対戦中の行動によって、各攻撃力や防御力、ジャンプ力がレベルアップしていく。また、対戦後には謎のコインが手に入るのだがこれはスーファミターボコインといって、対応ソフト間で共通で使えるアイテム。本作では、これをためることによって新しい必殺技を購入することができる。中には人気キャラ「ウルトラマンタロウ」の必殺技もあったりして、「今後の予定に『タロウ伝説』があったんだろうな」と寂しい勘繰りをかけたくなる。なお、姉妹作としては『セブン伝説』が発売されている。

戦闘前には各キャラにあわせた漫才シーンが展開する。写真はなんと青いウルトラマン!

スーファミターボ対応ソフト紹介

## SDガンダムジェネレーションシリーズ

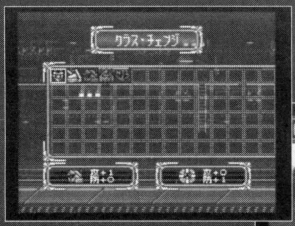
『Gジェネ』のルーツは「スーファミターボ」にあった!?

PSで登場し、以降、一躍人気作の仲間入りを果たした『SDガンダムGジェネレーション』シリーズ。本作はこの一連のシリーズの元祖と言えるシリーズである。

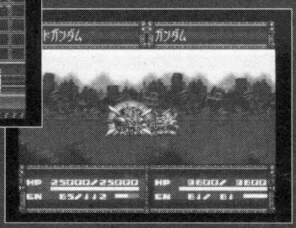
「ガンダム」諸作品の世界をそれぞれ一本のソフトに詰め込み、計6本のカートリッジにわたって物語が展開する。メインとなるイベントモードは5話構成と、一見少なめだが、クリア後に出現するスペシャルモードが実は本番。各シナリオの3つの難易度の手応えは満点だ。そしてこのシリーズの顔とも言うべきモビルスーツ(以下、MS)の成長要素は、後のシリーズにも負けないほどアツい!

戦闘経験を重ねレベルアップ、ランクアップしていき、各シナリオ最強のMSにたどり着いたあとは、違うカセットにデータを移してまた最弱MSから鍛え上げる。これを繰り返して『自分の軍』を作り上げていくのが楽しい。ゲームシステムも完成しており、今遊んでも十分遊べる。SLGファン、「ガンダム」ファンには、これから本体を購入してでも遊んでもらいたい逸品だ。

なお、本作の対戦モードは、プレイヤー同士が育てあった軍を戦わせて楽しむことができる。負けたほうのペナルティーは心血注いだMSを奪われるという、まさに負けられない仕様。リアルな争いに転じない様お気をつけいただきたい。



クラスアップは本作の華。レベルアップに喜びを感じたら本作にはまった証拠だ



夢の対決もソフト2本で実現可能。愛をささげたユニットで勝利をつかみ取れ!!


Text by 竹之内純一

演出面の迫力も増し、時代はさらなるリアル志向に!

# スポーツ SPORTS

SUPER Famicom

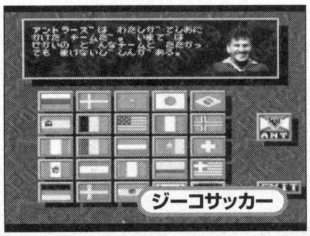
## 不朽の名作『実況パワフルプロ野球』シリーズから迷作『ジーコサッカー』まで、多数の意欲作が登場!

初期の頃は『スーパーファイヤープロレスリング』に『スーパーフォーメーションサッカー』という、後にヒューマンの看板シリーズとなる作品が立て続けにヒット。やがてハードの普及が進むと、『スーパーファミスタ』や『キャプテン翼』などの旧ファミコン時代からの人気シリーズが各メーカーから相次いで投入されるようになった。また、もともとPCエンジン用として発売されていたハドソンの野球ゲーム、『パワーリーグ』シリーズがスーパーファミコンでも『スーパーパワーリーグ』として展開されたことも興味深いエピソードだ。

スポーツの種目を問わず、実在の選手および団体が実名で登場する作品が増えたのもこの時代の特徴。人気選手の名前をとって付けただけの作品も少なくなかったが、現在でもトップブランドとして君臨する『実況パワフルプロ野球』を筆頭に『Jリーグエキサイトステージ』など数多くの傑作シリーズが登場した。とりわけ当時盛んに発売されたプロレスものはインディーズ団体をもくまなく網羅し、マニア層の絶大な支持を集めた。

『松方弘樹のスーパートローリング』や『糸井重里のバス釣りNo.1』に代表される(?)芸能人とのタイアップまで行った釣りゲームがあったかと思えば、世にも珍しいラグビーゲーム『スーパーラグビー』、『ワールドクラスラグビー』(なんと後者は『2』も出ている!)が発売されるなど、今日ではちょっとお目にかかれない野心・冒険に満ちた作品もめじろ押しであった。

選手、チームが実名で登場するようになり、リアル志向にさらに拍車がかかった




現サッカー日本代表監督が徹底監修(?)した迷作品もSFCにて登場していた!

Text by 鴨原盛之(フリーライター)

SFC-SPT

スーパーファミコン®

# 『ファイプロ』シリーズの転換期となった、最初の衝撃！

## スーパーファイヤープロレスリング

◎メーカー：ヒューマン ◎価格：8500円 ◎発売日：91年12月20日

### プロレスの黄金時代に必要とされた名作

オリジナルであるPCエンジン版『ファイヤープロレスリング』から大きく改良されたのが本作であり、その進化はSFCというハードなくしてはあり得なかった。コントローラのボタンが増えたことで操作性が良くなり、ダッシュや寝技がやりやすくなった。それまではスタートボタンにあたるRUNボタンを使っていたため、とっさのダッシュなどが難しかったのだ。容量が増えたことでレスラーや技が増え、イレギュラーな体型のキャラも登場させられるようになった。PCエンジン版では最大だった「L」サイズレスラーよりもさらに大きい、シリーズ初のサイズ「LL」、ジャイアント馬場御大に似た「グレート司馬」は本作が初登場。意外なことに、プロレスの代名詞とも言える巨人レスラーはこれまでの『ファイプロ』には存在しなかったのである。

音回りも大きく変わった。鉄柱への激突音、関節技の締め上げる音はよりリアルに。多くのレスラーがかけ声をかけるようになった。チュートリアルモード「レスリング道場」に登場する鬼軍曹「若元一徹」の「ダメだ！」にヒヤリとした人も多いだろう。要するにすべてがバージョンアップしたのである。

現実世界での三沢光晴のブレイクにピッタリとタイミングの合った「氷川光秀」の実装。前田（冴刃）、船木（桧垣）、藤原（梶原）らUWF勢の、現実世界での団体崩壊。現実のプロレス界の激動と、SFCというハードを得た『ファイプロ』のブレイクスルーは完全にシンクロしていたというわけだ。今よりもプロレス団体同士の壁が高かった時代。「夢の対決」のネタはいくらでも転がっていたが、その多くは実現の難しいものだった。だからこそ『ファイプロ』だった。新しいハードによる新しい『ファイプロ』が、新しいことの始まりつつあるプロレス界への妄想を満たしてくれたのだった。この時期のファイプロファンは、現実のプロレス界とゲーム機の中のマット、その両方で「何か新しいものが始まる気配」を感じていたのだった。90年代のプロレス黄金時代と『ファイプロ』の黄金時代は同時に幕を開けたのかもしれない。どの作品も捨てがたいが、何もかもが新しかったという衝撃から本作を推したい。

ブレイク真っ最中だった氷川（三沢）と初登場の司馬（馬場）。SFCならではの衝撃だ

現役バリバリの格闘王冴刃（前田）VS三沢はついに実現しなかった夢のカードだった



Text by 箭本進一（フリーライター）

SFC-SPT

スーパーファミコン®

# ストレスと爽快のサジ加減 待っていたのは「Z軸」だ！

## 実況パワフルプロ野球'94

◎メーカー：コナミ ◎価格：9000円 ◎発売日：94年3月11日

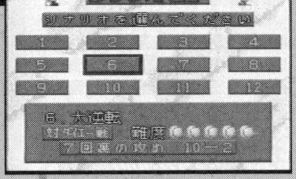
### 実況もすごいけれど もっとすごいモノがある

ファミコン時代、野球ゲームといえば『ファミスタ』であり、その地位はSFCにハードが変わった当初も変わらなかった。それはSFCの野球がまだZ軸（高さ）を手に入れてなかったからだろう。野球を平面で表現するには『ファミスタ』方式が最も効果的だったということだ。『ファミスタ』方式とは、影と音の演出による立体表現である。フライはボールではなく、落下地点である影を表示し、「ボールが落ちてくる感覚」を再現。音の演出は、変化球フォークで使用されている。Z軸のない世界において、高低の変化球であるフォークを導入してしまうと絶対に打てないボールとなってしまう。現に『ファミスタ』においてボールがフォークに変化した場合には確実にバットに当たらない（後のシリーズで解消されるが）。この万能すぎるフォークのバランスを取るために採用されたのが音だ。フォークの場合には他のボールとは明らかに違う音が発せられる。その音を感知して攻撃側のプレイヤーは対処するのだ。

このような野球ゲーム事情の中で『実況パワフルプロ野球』（以下『パワプロ』）は登場する。『パワプロ』の革新は、ゲーム画面にバッター後方からの視点を導入したことだ。これによって、一番重要であるピッチャーとバッターの勝負の場面にZ軸が持ち込まれたのである。それまで横の揺さぶりだけだったピッチングに縦の変化が加わると操作は複雑化し、バッティングの難度も上がる。それはスポーツゲームとしてのストレスの増加につながりかねないのだが、バッターを抑える楽しさとヒットやホームランを打つ喜び、そのサジ加減が秀逸で、コアな野球ファンこそが望んだ形となった。そして、実況中継の音声をサンプリングで疑似再生する演出。より深くスポーツを愛する人ほど実況を邪魔だと感じる傾向があるが、ライトな野球ファンにとっては臨場感を高めてくれる素晴らしい演出だった。

野球の持つストレスと、スーパープレイによる開放感。加えて広いファン層を取り込むための実況。本当の意味でのZ軸を手に入れて、現在のハードにおいてもまだ野球ゲームのトップとして君臨する『パワプロ』の下地は、SFCの時代に築き上げられていたのである。

打者後方視点を利用したことで、縦に落ちる変化球が再現できるようになった




各球団のいろいろなシチュエーションを楽しめるシナリオモードも『パワプロ』の魅力だ

Text by 櫛引直樹（フリーライター）

SFC-SPT

スーパーファミコン®

# 驚異の完成度！サッカーゲーム史上まれに見る傑作

## 実況ワールドサッカー2 ファイティングイレブン

◎メーカー：コナミ ◎価格：9980円 ◎発売日：95年9月22日

### 絶妙の操作感覚とゲームバランスは中毒性高し！

Jリーグブームが終息し、日本でも海外のサッカーに対して徐々に関心が高まっていた頃に本作品は発売された。前年に発売された『実況ワールドサッカー パーフェクトイレブン』の段階ですでにかなりの完成度を誇っていたが、本作品はさらにそれを上回り、筆者は購入したその日から瞬く間に虜になってしまった。

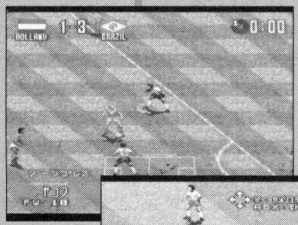
本作品の最大の特徴は、なんといっても操作性がズバ抜けて優れていたことである。パス、シュート、プレースキックのいずれもが狙ったところへ自由自在に蹴ることが可能で、さらにボタン入力の組み合わせによってスルーパスや壁パスを出したり、入力時間を微調整することによって距離や高さをもコントロールすることができるのだからスゴイ！

ドリブルの最中にも、各種フェイントやダッシュ、あるいはヒールリフトなどの多彩な技が繰り出せるのも大きな魅力だ。しかも、そのどれもが単なる「魅せ技」ではなく、相手を抜き去るためのテクニックとして使用することができるのが素晴らしい。ディフェンス時にもチャージやスライディングなどを使い分けてボールを奪う駆け引きが随所で楽しめるので、点の取り合いだけに終始する大味な展開にならないバランス調整も実に見事だ。

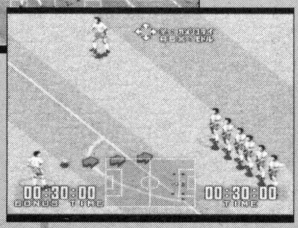
今日ではもはや当たり前になった感がある、オフサイドトラップ、ゾーンプレス、サイド突破などの各種戦術も自由に設定が可能で、しかもレスポンスが極めて早い。エディットモードでは選手名やフォーメーションの変更はもちろん、ディフェンダーの攻撃的参加の有無なども各選手ごとに細かく設定することができるのだ。

筆者はこれまで多くのサッカーゲームをプレイしてきたが、よくぞここまで作り込んだな、と今でも感心させられるお気に入りの一品である。

PS2において、現在サッカーゲームのトップブランドの地位を築いている『ウイニングイレブン』シリーズにもまったく引けをとらない完成度を誇り、今プレイしても本当に面白い。発売して間もなく市場の中心は次世代機に移行したため、あまり大きな話題を呼ぶことはなかったと記憶しているが、ゲームバランスと各種演出面とが高次元で融合した傑作であることに疑いの余地はない。




戦術の切り替えや1対1随所で攻守にわたりあらゆる駆け引きが楽しめる




タイムアタックルールによる各種トレーニングモードも中毒度性高し！ 面白すぎる……

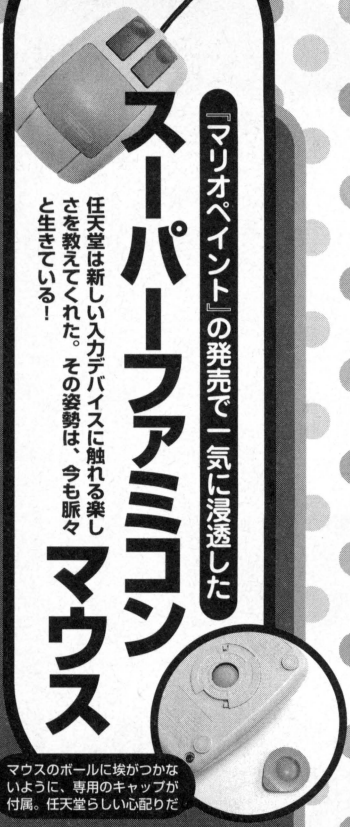


Text by 鳴原盛之（フリーライター）

『マリオペイント』の発売で一気に浸透した

# スーパーファミコンマウス

任天堂は新しい入力デバイスに触れる楽しさを教えてくれた。その姿勢は、今も脈々と生きている！



マウスのボールに埃がつかないように、専用のキャップが付属。任天堂らしい心配りだ

PCにおいては、キーボードでの文字入力と操作の円滑化を図るために広く使われていたマウスだが、当時のコンシューマ機ユーザーにはなじみの薄い入力デバイスだったのかもしれない。

この「なじみの薄い入力デバイス」をSFCで広めるために任天堂は、同社製品『マリオペイント』にマウスを同梱させて発売した。『マリオペイント』は簡単な操作で絵を描く、曲を作るなど、マウスを使って「ユーザーが作品を作る」という、ゲームとは少し離れた要素を盛り込んでいた。そのような要素はPCソフトには既にあったものだったが、それらに触れたことのなかったゲームプレイヤー層にとっては新鮮な楽しさだった。楽しみながら新しい入力デバイスに触れてほしいという『マリオペイント』の設計思想は見事成功し、画面をクリックすることでダイレクトに反応が返ってくるギミックは、オマケとして収録されていた『ハエたたき』を含め、若年層にも広く受け入れられた。

『マリオペイント』の発売後、単品で発売されたマウスはのちに、マウスでの操作を前提としたACG『マリオとワリオ』のほかに、さまざまなタイトルに対応していくことになる。『スーパーロボット大戦』シリーズや光栄（現コーエー）のSLGタイトルなどは積極的にマウスに対応していった。PCですでに立証されていた、ユニットやコマンドを直感的に選択できるなどのSLGタイトルにおける「マウスオペレーションの有効性と手軽さ」を如実に証明するものだった。また、『ブランディッシュ2』や『ポピュラス2』などをはじめ、最初からマウスオペレーション前提として制作されていたPCタイトルの移植にもひと役買っている点も見逃せない。

任天堂は常に、（技術的に浸透しきったものであっても）「新しい操作方法による新しい遊びの手段」を提案し続けることにこだわってきた。そのスタンスは近年のニンテンドーDSのタッチスクリーンにも見受けられる。タッチスクリーンはゲームにおける新たな入力手段として発売前からユーザーの心をガッチリとつかみ、現在では（ユーザーが意識することなく）広く浸透している入力デバイスのひとつとなっている。

新しい操作手段を手探りで提案し続け、SFCの普及に陰から尽力したマウス。ここでは「マウス対応タイトル」の中からお薦めのタイトルを2つ、ご紹介したい。

「スパロボ」シリーズにも対応。戦略SLGはマウスと相性が良い

PCで培ったマウスの便利さを、SFC向けにアレンジした光栄作品

フルマウスオペレーションの「もと子ちゃんのワンダーキッチン」（非売品）

Text by 飴尾拓朗（G-trance）

マウス専用ソフト紹介

# マリオとワリオ

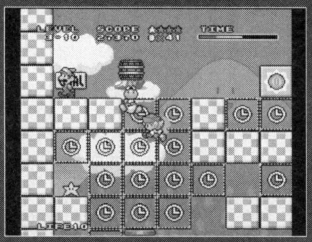
どうして自分でバケツを取らないのかは永遠の謎

## ワンクリックですべてを操作

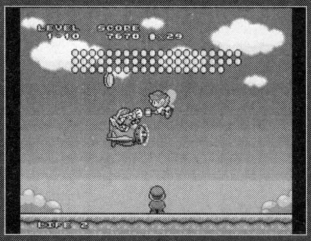
『マリオペイント』でマウス操作に慣れたユーザーも増えた頃、任天堂からの挑戦状が届いた。『マリオとワリオ』は無段階方向への自由な移動という、マウス操作の特徴を活かした名作。マリオたちに迫る危険を回避、ルイージの待つゴールへ無事に到着できれば面クリアだ。

マウスで操作するのは「妖精のワンダ」。クリックで足場を作る、敵をどける、マリオに方向転換させる……など、すべての操作は左クリック1つで行う。ワンダが指し示す場所に何が存在するかで、指示が自動的に変わる。基本的にはマリオの歩行タイミングにあわせて仕掛けのスイッチを入れてクリアするような、パズル的な仕掛けが多い。マリオのほかに、歩行速度の遅いピーチ姫か、速いヨッシーも選択できる。歩きが遅いと制限時間が厳しくなり、速いと急な操作が必要になるので、ステージによって有利にも不利にもなる。このあたりも面白い。

ボリュームも大きく、かなり遊び応えがある作品だが、セーブ機能が無い点だけは残念だった。



開発は「ポケモン」のゲームフリーク。わりとシビアな制限時間調整は同社らしい？



ワリオを叩きまくるボーナス面。昔のゲームっぽい良い雰囲気。

マウス対応ソフト紹介

# スヌーピーコンサート

「任天堂製のキャラゲーは侮れない」ジンクス健在

## スヌーピーに学ぶ人生哲学講座

完全に筆者の趣味的紹介で失礼する。マウスがなくても遊べる作品なのだが、あったらもっと楽しい……そんな作品である。

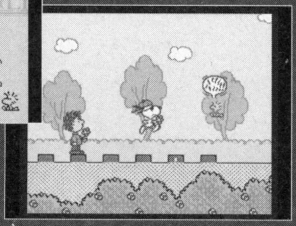
本作で動かすのは小さな黄色い鳥「ウッドストック」。スヌーピーは彼を信頼してついてきてくれるので、調べたいところや、拾わせたいものがある場所でスヌーピーを呼ぼう。

大声（ダブルクリック）でスヌーピーを呼べば、走ってきてくれる。この助走を利用して大きなジャンプをさせることも可能。また、直立状態のスヌーピーは必ずウッドストックの方向を見ている。この際の首の角度がジャンプの角度と一致するのがポイント。これが使いこなせればスヌーピーを自在に誘導できる。

ただし、注意点が1つ。本作は原作コミックやアニメ版を見ていなければ少々理解が難しい演出が多い。実は本作を開発したのは任天堂で、マニアックなファンも納得の、ディープな世界が表現されている。原作と同様に本作はある意味で人生哲学と娯楽が同時に表現された、大人のためのソフトなのだ。別の意味で「子供にはまだ早い」。

本当にスヌーピーが好きな人にこそ遊んでもらいたい、ファンならばこそ深く味わえる作品だ。

原作の雰囲気が見事に再現された素晴らしい会話デモ


音楽も米国で放送されたアニメ版を再現。そのクオリティも高い


Text by 罰帝（G-trance）
PEANUTS ©United Feature Syndicate,Inc.

格闘ブームはアーケードからSFCへ

# 対戦格闘 BATTLE

SUPER Famicom

## アーケードとは似て非なる独自の格ゲー文化が生まれたSFC

アーケード版『ストⅡ』の稼働が91年。SFCの発売が90年だから、アーケードの対戦格闘ブームと、SFCの全盛期はちょうど重なる格好になる。当然、ブームがSFCへと飛び火するのに時間はかからなかった。火付け役となったのはもちろん『ストⅡ』。アーケード版からわずか1年というスピード移植、そしてオリジナルとほとんど変わらない再現度！ アーケードのブームを知らない家庭用ユーザーも、これにはすぐに夢中になった。以降、「アーケード→SFC」という移植の流れが確立されると、たちまちSFCにも本格的な対戦格闘ブームが訪れる。『餓狼伝説』『龍虎の拳』『サムライスピリッツ』……中には「別モノだろ！」と叫びたくなるような作品もあったが、アーケードの最先端ジャンルが家庭で遊べる喜びには代えがたく、当時は親指の指紋がすり減るまで遊んだものだ。

一方、SFCオリジナルの作品たちも忘れてはいけない。特に『ドラゴンボールZ 超武闘伝』や『幽☆遊☆白書』といったキャラクターものは、格闘ゲームのシステムと相性がよく、多くの作品がリリースされた。いずれも格闘ゲームとしては粗削りだったが、なんと言っても「かめはめ波が自分で撃てる」感動は大きく、これもブームを巻き起こした。

対戦格闘はアーケードで育ったジャンルとされているが、SFCというハード、そして家庭用のユーザーが与えた影響も決して少なくはなかった。そんなことを考えながら遊べば、当時の作品もまた味があって面白いものだ。

結構地雷も多かった移植モノ。特にSNKファンは悲しい思いをすることも多かった

キャラゲーの新境地を開いた「ドラゴンボールZ」の格闘ゲーム化。ビーム技の応酬は気分満点！

Text by 池谷勇人

SFC-BTL

スーパーファミコン®

# 格闘ゲームの歴史はここから始まった！

## ストリートファイターⅡ

◎メーカー：カプコン ◎価格：9800円 ◎発売日：92年6月10日

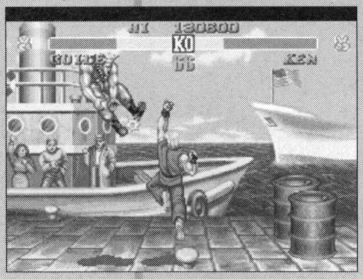
### 大型台風上陸前にも似た当時のワクワク感

あまりに売れすぎてしまった反動からか、今ではワゴンで180円がいいとこ、という初代『ストⅡ』。若い読者の中には、当時のムーブメントを経験していない人も多いかもしれない。

……といいつつ、当時はもっぱら家庭用派だった筆者も、実は『ストⅡ』の名前を知ったのはSFC版からだった。それでも移植が決定し、あちこちのゲーム雑誌で大々的な特集が組まれるようになってくると、否が応にもアーケードの熱気が伝わってきたのをよく覚えている。従来の「ゲーム」の常識を破る巨大なキャラクター。見開きの攻略ページを1キャラで埋め尽くすほどの膨大な技。そして、コマンド十ボタンで発動するという「必殺技」！　ほかにも「無敵時間」「先行入力」「キャンセル」「投げハメ」――まだ意味不明な単語も多かったが、とにかくすべてが新鮮で、訳がわからなくて、そしてそこがまた未知への興奮をかき立てた。

「コイツはなんだかトンでもないソフトがやってくるぞ！」

思えば、遊んでもいないのにこれほど無意味に興奮させられたタイトルがかつてあっただろうか。結局、遊んでもいないのに使用キャラはガイルに決定、その手でサマーソルトキックとやらを繰り出す日を夢見て、ひたすら発売を待った筆者なのであった（結局、発売日には売り切れ続出で買えず、入手できたのは発売から2週間後だったが……）。




昇竜拳を見ると、リアルで昇竜拳を繰り出し、音楽室の天井を突き破った友人Oを思い出す

### SFC版『ストⅡ』気になる移植度は？

当時さまざまな機種へと移植された『ストⅡ』シリーズ。その中でもSFC版は、最先発ながらも素晴らしい移植度を誇っていた。アーケード版との違いは、解像度が若干低いことと、技のアニメーションや一部ステージのギミックが削られていることくらい。見た目の細かな違いを除けば、その手触りはアーケード版とほとんど変わらなかった。その後「家庭で練習→アーケードで対戦デビュー」という流れができたのも、本作のおかげと言えよう。

メーカーロゴ画面で「下R上LYBXA」と入力すると、同キャラ対戦が可能になるオマケも



Text by 池谷勇人

SFC-BTL

スーパーファミコン®

# 早すぎた意欲作！高い自由度の超人格闘ゲーム

## バトル・マスター ～究極の戦士たち～

◎メーカー：東芝EMI ◎価格：9800円 ◎発売日：93年11月19日

### バランスよりも爽快感 熱い戦いがここに！

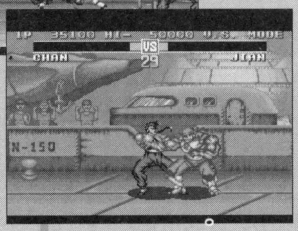
93年、2D格闘ゲームの黎明期に、高い自由度を持つ作品がSFCで発売されていた。その名は『バトル・マスター』。当時の格闘ゲームフリークの「こんなことができたらいいな」「こんなシステムなら楽しいんじゃないかな」という妄想を具現化したかのような作品である。

たとえばキャンセル。本作の「キャンセル」とは通常技を必殺技でキャンセルするばかりではない。必殺技を必殺技でキャンセルしたり、攻撃を受けた食らい状態を必殺技でキャンセルすることが可能だ。たとえば空中戦。2D格闘ゲームでは空中で一発技を受ければその場で駆け引きは終了するが、本作では続けて技を出し合うことができ、まさに空中戦にふさわしい戦いが繰り広げられる。突進系の技を連打系の技でキャンセル、これをさらにコマンド投げでキャンセルするという破天荒な連続技などは本作ではまだ序の口。技を受けた時の、のけぞり状態をキャンセルして必殺技を繰り出し反撃の糸口とするという戦法などはまさに本作ならではのもの。発射の隙を別の技でキャンセルできる飛び道具や、落下中に空中ガードに即座に移行できる上昇系必殺技、当たると相手を気絶させる乱舞技など、どこかの改造基盤でさえ見られないようなイカれた技が目白押し。リアル志向の格闘ゲーマーであれば白目を剥いて気絶しそうな世界が繰り広げられる。

93年といえば、2D格闘ゲーム界でバランス論議が活発になり出した頃。対戦ツールとしてのバランスの良さこそを至上とする意見が声高にいわれる時代に、バランスよりも爽快感、自由度を打ち出した作品をリリースする辺りに作り手の強い主張が現れている。1プレイ100円というアーケードの制約から解き放たれた家庭用機だからこそ成立した作品であり、「全員バランスが壊れているという意味でバランスがとれている」、それでいて対戦が熱くなる絶妙のセンスはあまりにも早すぎた。

本作の自由度は、05年現在でさえ、なお斬新であり、独特の楽しさは色あせていない。2D格闘ゲームが斜陽といわれるこの時期だからこそ、こうした熱い作品が何らかの形で再評価なり、リメイクなりされることを、切に願いたいところだ。

地獄開始！ 飛び道具をキャンセルし、「食らうと確実に気絶する」乱舞技が発動した！




本作では攻撃を受けた状態から、一部の必殺技で反撃可能。肉を切らせて骨を断て！

持つのが恥ずかしい周辺機器ナンバーワン!?

スーパーファミコン専用光線バズーカ

# スーパースコープ

構えた瞬間から非日常の世界に没入!
対応ソフトのコンプリートも十分狙える?

動力源はエネパック……ではなくて、単3電池が6つ必要になる。ちょっと重いかも

ファミコン時代にも「ガン」(光線銃)が発売され人気を得たように、ガンシューティングゲームを好むプレイヤーは少なくない。主観視点で進行するこれらのゲームの多くが「狙って撃って敵を倒す」という、誰でも簡単に理解できるルールで、現在に続くFPS系作品の源流と言ってもいいだろう。海外(特に米国)でのガンSTG人気は凄まじく、『スーパースコープ』の発売は、SFCの世界的な展開に必要不可欠な周辺機器だったのかも知れない。

『スーパースコープ』は93年6月に発売された。任天堂が培った光線銃シリーズのノウハウを結集、これまでプレイするのにジャマだった接続コードを「スーパースコープレシーバー」という受信装置を使うことで完全なワイアレス化を実現している。電源用に単3電池6本が必要なのはちと痛いが、6種のゲームが楽しめる専用ソフト『スーパースコープ6』がつき、何よりその大きさからなんか得した気分になったものだ。

しかしこの『スーパースコープ』、バズーカとライフルを合体させたようなデザインで、少し昔のSF映画に出てきそうな「バカカッコいい」武器のよう。そのデザインは好みが分かれるところだが、肩に構えるだけでも映画の主人公になったようだった。ちなみに映画『スーパーマリオ 魔界帝国の女神』でも、少しだけ登場している。

今回は対応ゲームをひととおりプレイしてみた。以下注目したタイトルを列挙していきたい。

まず『スペースバズーカ』は、B級SF映画のような世界観で、どことなく「昔の任天堂」の味わいが残る作品。敵の攻撃パターンを読み、チャージ弾を撃ち込んで破壊する感覚が素晴らしい。

『ヨッシーのロードハンティング』は、ぜひ2人で遊ぶべき作品。1Pが狙撃しつつ、2Pはパッドで移動を担当する協力プレイがなかなかに楽しい。

『X・ZONE』は、スコープをのぞかずに撃つ、"腰だめ撃ち"を推奨する異色の作品。

『T・2 ザ・アーケードゲーム』は、有名映画のゲーム化にして業務用の移植作。2人同時プレイが可能なのだが、スーパースコープの2本同時使用ができないため、2Pはパッドかマウスで遊ぶ仕様に全米も震撼!

専用/対応ソフト全7本のコンプリートを狙うのも面白い。

対応ゲームのひとつ『スペースバズーカ』。画面ではわからないが、自機の設定がやたらかっこいい

## スーパースコープ対応ソフト

| | |
|---|---|
| 専用 | スーパースコープ6 |
| | スペースバズーカ |
| | ヨッシーのロードハンティング |
| | DESTRUCTIVE |
| | X-ZONE |
| 対応 | T-2 ザ・アーケードゲーム |
| | レッド・オクトーバー |



Text by 罰帝(G-Trance)

忙しく動くアクションパズルが脳を刺激する！

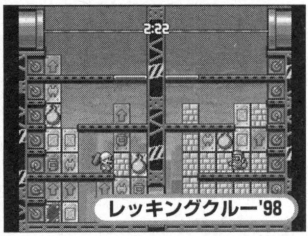
# パズル PUZZLE

SUPER Famicom

## 対戦ツールとして進化した落下型パズルと、ひとりでのんびり遊ぶロジックパズルの2大勢力

テレビゲームが一般に浸透する以前は、「ジグソーパズル」や「クロスワードパズル」、「知恵の輪」「ルービックキューブ」などがパズルの代表であった（そういえば任天堂製の「テンビリオン」も大ヒットしたパズル玩具のひとつですね）。パズルがゲーム機やPCと出会い、「アクションパズル」へ進化したのはファミコン時代以前にさかのぼる。ところがそういったアクションパズルは、あまりSFCに進出してこなかったのである。もちろん「配置されたギミックをクリアする楽しさ」を追求した『レミングス』や『すってはっくん』といった良作も存在するが、「SFCのパズル」として広く遊ばれたのは「落下型対戦パズル」だった。「対戦パズル」の歴史は『テトリス』のヒット～ゲームボーイ＋通信ケーブルの存在を抜きにして語ることはできないものだが、「隣にいるやつと頭脳対戦を行って短時間で勝敗を決める」というゲームスタイルは、『すーぱーぷよぷよ』のヒットが広めたのではないだろうか。ひとり遊びの極致である『上海』ですら対戦モードを用意するようになり、それも以降のパズルゲーム史の流れとして興味深い。

また、SFCのパズル史で忘れてならないのは「ロジックパズル」系作品だ。『マリオのスーパーピクロス』や、サンソフトの『お絵かきロジック』シリーズからハマり、「ナンクロ」系パズル雑誌を買うようになった人も多いはず。全8作がニンテンドウパワーで提供された『ピクロスNP』シリーズも、SFCの末期を語るには外せないタイトルだ。



レッキングクルー'98

ファミコンからのリメイク。まったく違うゲーム性になってしまったが、いまだにファンも多い

すーぱーぐっすんおよよ

落下型のパズル性に、「およよ」を脱出させるという目的が融合した、屈指の名作アクションパズル

Text by 罰帝（G-trance）

SFC-PZL

スーパーファミコン®

# かわいいキャラとは裏腹の壮絶パズル武闘！

## テトリス武闘（バトル）外伝

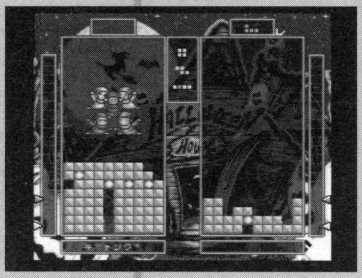
◎メーカー：BPS ◎価格：8000円 ◎発売日：93年12月24日

### 基本を大切に、システム追加で対戦が熱い

『テトリス』といえば、現代でも携帯電話などで広く遊ばれている、パズルゲーム。この『テトリス武闘外伝』は、武闘（こう書いて「バトル」と読む）という名前が示すとおり、『テトリス』に対戦で遊ぶことを前提にシステム追加した作品だ。GB版『テトリス』にも、ケーブルを使った対戦モードはあったが、この『テトリス武闘外伝』では8人の登場キャラクターが、それぞれ必殺技を使うことでより熱い対戦が楽しめる内容になっている。

追加された対戦システムは簡単。クリスタルが含まれたブロックを、ラインぞろえで消すことで技に必要なパワーがたまり、そのパワー数によって防御・攻撃・回復など5つの効果を持つ技が発動。そしてどちらか先に積み上がったら勝負あり、というものだ。技の発動に十字ボタンの上があてられているので、押し間違いがなく、ここぞというタイミングでかけられるのも好評価。CPU戦も楽しいが、ネクストブロックの取り合いから、必殺技の応酬合戦まで、やはり対プレイヤーで遊ぶのが醍醐味と言えるだろう。中でも「ミラー」という相手攻撃をはね返す技を持ったプリンセスは、ユーザー受けがよかったようだ。

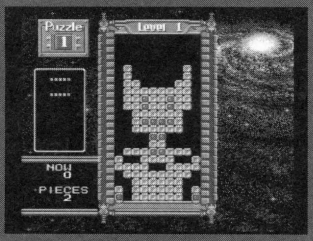
通常の「バトリス」モードのほか、クリスタルが出ない「テトリス」モード、ライン消しでブロックが隙間落ちする「レンサ」でも対戦が可能。長く楽しめるお薦めの1本だ。



技が発動中。見た目は結構かわいいキャラなのに、えげつない必殺技が相手にさく裂する！

### BPSの『テトリス』ゲーム群

BPSといえばやはり『テトリス』ということで、ファミコンからプレステまでさまざまなハードで『テトリス』関連ゲームを発売した。しかし一番多かったのがスーファミでの展開。92年12月の『スーパーテトリス2＋ボンブリス』から、94年12月『スーパーテトリス3』までの2年間で4本（『スーパーテトリス2＋ボンブリス限定版』を含むと5本）のソフトを発売している。それだけ人気があったことを示すラインナップと言えるだろう。




こちらは『スーパーテトリス2＋ボンブリス限定版』。1本で2倍楽しめる



Text by 西村将浩（編集部）

SFC-PZL

スーパーファミコン®

# アクティブ連鎖がキモとなるパズルゲームの傑作

## パネルでポン

◎メーカー：任天堂 ◎価格：5800円 ◎発売日：95年10月27日

### 腱鞘炎になるまでハマれる!!

本誌ではもうおなじみの『パネルでポン』（以下『パネポン』）。かつて、読者のみなさんからビデオや写真を送っていただいて、ハイスコアを競うような企画をやったり、「ユーゲー夏祭り」で「パネポン大会」を開いたりと、すっかり「ユーゲー」の顔的な存在になっています。また取り上げるんですか、という声も聞こえてきそうですが、SFC特集をやるというのに『パネポン』を外すわけにはいきません！ そのくらい、傑作と呼べるパズルゲームなのです。

『パネポン』のルールは、他の落ちモノパズル同様に単純なものです。「隣り合った2つのパネルを入れ替えて、同じ色のパネルを縦か横に3つ並べると消える」というもの。

今になって、一体本作のどこにハマったのか、というのを考えると、そのひとつに「自由に好きなパネルを動かせる」ことがあったと思います。そう、『ぷよぷよ』や『コラムス』をやっていて「あそこの緑と赤、逆にしてえ！」と思ったこと、一度や二度はありますよね。それを取り入れたといえばわかりやすいかもしれません。また、従来の落ちモノパズルの多くは、「落ちてくるモノ」（次やその次に落ちてくるモノも含めて）と、それが接する「積みあがったモノの上端」……つまり、点と線で判断するものでした。下のほうに積まれたのは、単なる邪魔モノです。ところが『パネポン』はどこでも自由に動かせるので、すべてが生きた状態にあります。画面全体を面としてとらえて把握しなければならなかったのです。

この情報量の多さが、アクティブ連鎖という、「パネルが消えている間は操作できる」という特殊な操作を生んだのでしょう。だって、考える時間が欲しいですもの、これだけの情報を把握するとなると。この絶妙な味付けのおかげで、「大連鎖を組む」だけでなく、初心者にありがちな「とにかく早く消していく」の方法でも楽しめる仕掛けになっていました。パズルゲームにおいて、プレイヤーの好きな戦術が取れる、というのも、本作の自由度の高さを表していると思います。

アタマと指をフル回転させる『パネポン』。一度ハマれば親指の皮はむけ、腱鞘炎になるまでやり続けられますよ！

1人プレイだと、パネルは下からせりあがるだけ。まずはここでアクティブ連鎖の練習

対戦だと、相手にお邪魔ブロックが落ちる。上下ともに見なければならず、ますます大変

Text by 奥山美雪（編集部）

通信対戦の面白さを世に示した1品

# 通信対戦用モデム……XBAND

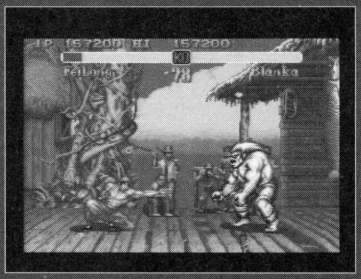
SFCで唯一、不特定多数のプレイヤーとの通信対戦を可能にしたXBAND。その早すぎるサービス終了が惜しまれる。

本体とソフトの間に挟んで使用する

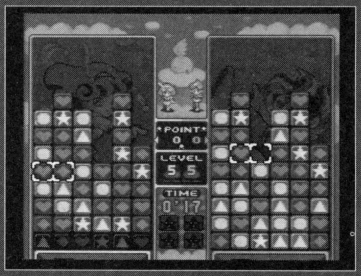
その昔、通信対戦は一種のあこがれだった。今でこそ標準でネット対戦を楽しめるゲームはたくさんあるが、その昔はGB版『テトリス』のようにわざわざ通信ケーブルを使い、ゲーム機本体もソフトも複数用意してやっと楽しめるものだったのだ。XBANDはそんな通信対戦を、SFCで24時間手軽に楽しめるよう実現させた、通信モデムおよびサービスである。

SFCでXBANDを楽しむには専用の通信モデムを購入し、スロット上に装着。その上にゲームカセットを差し込む。通信はNTTの一般回線を使用しており、不特定多数のほか、相手を指名しての対戦もできた。電話料金以外のプレイ料金は専用スロットにコンビニで購入できる専用プリペイドカードを差し込み、カード度数を使用することで行われる。またサターンにおいても同様な展開が行われ、SFC版は知らなくても「『バーチャファイター リミックス』や『バーチャロン』で対戦を楽しんだ」という人も多いだろう。将来的にはGBなど、他機種への対応も考えていたらしい。

XBANDのSFC版は、96年4月よりサービスを開始。当初の対応タイトルは『スーパーストリートファイターII』など3本。この頃家庭用での通信対戦はまだ珍しかったが、対戦相手を求め全国から腕自慢たちが集った。『スーパーストリートファイターII』での対戦では、スーパープレイが連夜のごとく続出したという。対戦で勝利するとポイントがもらえ全国ランキングが競えるほか、称号などがもらえることも人気のひとつだった。その後『スーパーファミスタ5』『Jリーグエキサイトステージ96』『パネルでポン』などゲームジャンル・ラインナップともに増えていき、多い日では1日に1万件以上のアクセスがあったという。




対応ソフトのひとつ『スーパーストリートファイターII』。連日連夜ハイレベルな戦いが行われた




「パネルでポン」の対戦も熱かった。パズルではほかに『す～ば～ぷよぷよ通REMIX』が対応

またXBANDにはチャット機能やメール送信機能も備わっており、コミュニケーションツールとしての役割も大きかった。

このように家庭用ゲーム機において、通信対戦の普及という大きな役割を演じたXBANDだが、改造ツールによる不正使用などが相次ぎ、97年9月にたった1年半でサービスを中止する。SFC末期の登場ではあったが、今日に続くネット対戦ゲームへの橋渡しを十分果たした機器だった、と言えるだろう。



Text by 西村将浩（編集部）

もうひとつ先の時代へ向けて模索する

# アドベンチャー ADVENTURE

SUPER Famicom

## 代表作に恵まれなかったSFC期のAVG そんな中、任天堂の健闘に注目

かつて『オホーツクに消ゆ』などのコマンド選択式で一世を風靡したAVG。だがSFC期に入り、この形式は勢いを弱めた（強いて言えば『ゼロヨンチャンプ』シリーズのストーリーモードくらいか）。ここからAVGの意味は大きく変質し始める。

『イーハトーヴォ物語』（93年）や、3人の少年が宝探しをする任天堂の隠れた名作『マーヴェラス』（96年）は、RPGから戦闘を取り除くというフォーマットを試みる。また、のちのホラーAVGへつながっていく95年の『クロックタワー』もターニングポイントとなる1本だろう。変わり種としては『ヤダモン』（93年）、『アリスのペイントアドベンチャー』（95年）といったマウスを使った作品もあった。

冒頭のコマンド選択式AVGは、任天堂により特殊な形で展開される。サテラビューでは『BS新・鬼ヶ島』（これをベースにしたのが『平成 新・鬼ヶ島』）や『BS探偵倶楽部 雪に消えた過去』が配信され、ニンテンドウパワーでは『ファミ探 うしろに立つ少女』（98年）や伝説のソフト『メタルスレイダーグローリー』（00年）がリメイク。現在のリメイクブームの先駆けとも言えよう。書き換え用の新作では『新・鬼ヶ島』のスタッフが手がけた『はじまりの森』（99年）も出たが、コマンド選択式AVGの復権とまではいかなかった。

現在では、AVGと言っても、実際のゲーム性はさまざま。その多様性の源は、SFC期にあったと言えるのではないか。

『マーヴェラス』。能力の違う3人の少年を使い分けるアクション要素は『ゼルダ』風

『平成 新・鬼ヶ島』は、3匹のお供の動物の外伝的シナリオ。オリジナルのディスク版も遊べた

Text by 卯月　鮎（フリーライター）

SFC-AVG

スーパーファミコン®

# 時代を先取りした小説とゲームのコラボ

## イーハトーヴォ物語

◎メーカー：ヘクト ◎価格：9700円 ◎発売日：93年3月5日

### 温かく迎えてくれる宮沢賢治の箱庭

ゴーシュの水車小屋、雪渡りの村、土神の森……。幻想的な宮沢賢治の世界〝イーハトーヴォ（「岩手」のエスペラント語風の呼び方。賢治作品の主な舞台）〟をゲームで旅する『イーハトーヴォ物語』はPS期の先駆けのような作品だ。小説とゲームのコラボレーション。活字では出せないニュアンスを、ゲームで補完する。ファミコンからスペックが上がったからこそ、こうした切り口が生まれたのだろう。

プレイヤーはあてのない旅を続けた末、イーハトーヴォの駅に降り立った旅人。「賢治の失われた7つの手帳」を求めて町に滞在するうちに、宮沢賢治が書いた物語を追体験することになる。

「貝の火」「カイロ団長」「虔十公園林」「土神と狐」「グスコーブドリの伝記」「オツベルと象」「セロ弾きのゴーシュ」「雪渡り」「銀河鉄道の夜」の9章立て。それぞれの章で、賢治の物語にちなんだエピソードが展開される。もちろん、ゲーム世界の中でも「ポラーノの広場」のファゼーロ、「洞熊学校を卒業した三人」のほらぐま先生など、おなじみのキャラクターが多数顔を出す。猫の事務所でかま猫と話せるのが賢治ファンとしては嬉しい。

「雨ニモマケズ」や「やまなし」が教科書で有名な賢治だが、本当に面白いのは、いわゆるメジャー作品よりも、少し枠をはみ出したマイナーな小品群の数々だと思う。本作は、王道ばかりでなく、その〝ちょいマイナー〟な作品まで丁寧にフォローしているのがいい。ゲーム的には単純なお使い型のAVGだが、ノスタルジックで繊細な音楽（20曲以上のオーケストラサウンドを収録。作曲は多和田吏氏）に包まれながら、ゆったりと賢治世界を歩きたい。

SFCソフトの中でも異彩を放つ本作。その特性ゆえか、中古ショップでもなかなか値段が下がらなかったという記憶がある。ひとつひとつの物語が混ざり合い、小説では出せないハーモニーを奏でる。賢治ファンならぜひ。

あこがれのイーハトーヴォの街。画面右の信号はシグナルとシグナレス

イーハトーヴォの全体マップで物語に従った目的地へ移動。割と広い

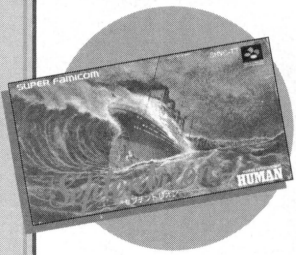
ゲームを進めると原作が紙芝居のようなグラフィックと一緒に挿入される



Text by 卯月　鮎（フリーライター）

SFC-AVG

スーパーファミコン®




# タイムリミットは1時間！沈みゆく船から生還せよ

## セプテントリオン

◎メーカー：ヒューマン ◎価格：8500円 ◎発売日：93年5月28日

### 極限状態で描かれる生死のドラマ

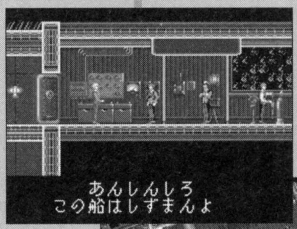
1921年9月13日、午後7時11分。2300人もの乗員、乗客を乗せた豪華客船クリサニア号は、突然の大波に飲まれ転覆。乗客のほとんどが転覆時の衝撃で命を落とす中、運良く生き残った主人公は、沈みゆく船内から決死の脱出を試みるが……。

「シネマティックライブシリーズ」と呼ばれ、後に『ザ・ファイヤーメン』『クロックタワー』という名作を生み出したヒューマン一連のAVGシリーズ。その第1弾が、この『セプテントリオン』だ。沈みゆく豪華客船からの脱出というシチュエーションは、海洋パニック映画の傑作「ポセイドン・アドベンチャー」そのもの。SFCの回転機能を活かした「船体の揺れ」の表現、そしてそれによってリアルタイムでマップが変化するというアイディアも秀逸で、「絶体絶命」の臨場感、緊張感がひしひしと伝わってくる。「映画さながらの体験」のうたい文句は、決して大げさではなかった。

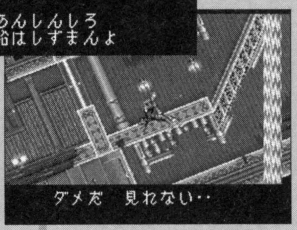
ゲームの目的は、1時間以内に脱出口を見つけ、クリサニア号から生還すること。主人公は4人から選択でき、それぞれ違った展開が用意されている。1回のプレイ時間は短いが、途中で誰を助けたかによってエンディングは5種類に分岐。ベストエンディングを迎えるためにはかなり運の要素も絡んでくるため、繰り返し遊べる作りになっている。

最大の見どころはなんと言っても、生き残った人々が繰り広げる生死のドラマだろう。転覆のショックで耳が聞こえなくなってしまった少女、その場に残り、妻とともに死ぬという老人、主人公の言に耳を貸さず、逆方向へ逃げようとする機関長……。生存者たちはそれぞれにドラマを背負っており、極限状態の中で描かれる彼らのセリフは、ゲームとはいえ真に迫るものがある。彼らを説得、誘導し、なるべく多くの生存者とともに脱出するのもゲームの目的だが、死に直面し、冷静さを失った彼らを説得するのはひと苦労。せっかく説得に成功しても、ちょっとした「傾き」の気まぐれで、あっさり全員転落死ということも……。

やや難易度は高いものの、ベストエンディングを迎えた時の感動と達成感はひとしお。ぜひとも映画「ポセイドン・アドベンチャー」とセットで楽しんでいただきたい名作である。



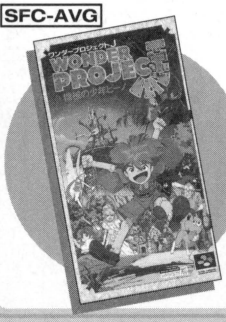

随所に挿入される映画的お約束が楽しい。フォントも完全オリジナルという凝りようだ




転覆後は船内が180度逆さになってしまい、さらにランダムで床の傾きが変化する

Text by 池谷勇人

SFC-AVG



スーパーファミコン

# あなたの心も開いていく少年型ギジン育成ゲーム

## ワンダープロジェクトJ 機械の少年ピーノ

◎メーカー：エニックス ◎価格：11800円 ◎発売日：94年12月9日

### SFCの新説ピノキオ 成長するピーノの物語

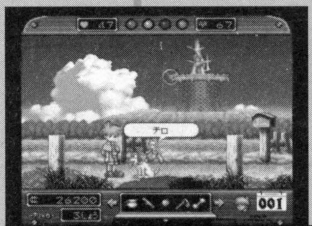
『ワンダープロジェクトJ』といえば、懐かしいのはCMソング。「♪ワンダープロジェクト、ワンダープロジェクト……」。タイトル名をリフレインする、どこか切ない旋律。あのCM、好きだったなあ（それに比べて、『2』のジョゼットのCMは……）。もちろん、思い出はCMだけじゃない。演出もゲーム性も、鮮烈に記憶に残っている。すべてにおいて画期的だった本作。もしかしたら、登場が早すぎた、ふとそう思う。

ゲームの舞台は、人間と機械人間「ギジン」が共存するコルロ島。だが、いつの間にか人間とギジンの仲は悪くなっていた。そんな状況を悲しむジェペット博士は、人間そっくりの新型ギジン、ピーノを制作する。プレイヤーは起動したばかりのピーノにいろいろなことを教え、人間とギジンの対立を解決するという謎の「回路〝J〟」の発動を目指す……。

本作の目的は、ピーノにボール、鉄アレイ、クワなど、さまざまなアイテムを示し、正しい行動を覚えさせること。使い道や反応が正解ならほめ、間違っているならしかる。時には鉄拳制裁も。見た目は普通の少年だが、ピーノはかなりのおバカさん。犬をかわいがるはずの場面で、けっ飛ばしてみたり、匂いをかいでみたり、座り込んで頭をぐるぐるっと回してみたり……。このしぐさが母性本能をくすぐる。

SFC期には珍しい、アニメ的な演出が多かったのもポイント。全体的に、ピーノをはじめとするキャラクターの動きがとても良質なのが目を引く。アニメディレクションは「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」の飯田馬之介氏、キャラクターデザインは「カウボーイビバップ」の川元利浩氏という、今思えばゴージャスなスタッフの力があったからかもしれない。

ピーノが回路〝J〟を発動させるエンディングは感涙必至。2周目の真のエンドもまた感涙。CMソングを口ずさみながら、ピーノのことを思い返して、余韻を味わおう。




制作は名作『七ツ風の島物語』でもおなじみのギブロの前身アルマニック

その時々の問題に対処できるようピーノを鍛える、AVGのような構造

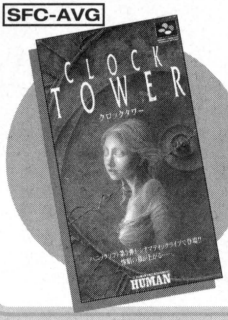
妖精のティンカーをマウスのポインタのように動かし、画面をクリック



Text by 卯月 鮎（フリーライター）

SFC-AVG

スーパーファミコン®



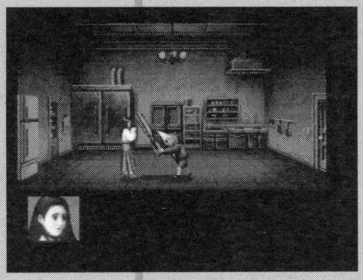

# ゲーム的演出で再現された極上のホラー映画

## クロックタワー

◎メーカー：ヒューマン ◎価格：11400円 ◎発売日：95年9月14日

### 恐怖ではないB級ホラーの疑似体験

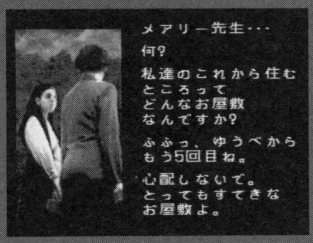
『クロックタワー』の特徴は〝怖さ〟ではない。本作は、ヒロインであるジェニファーが、とある屋敷から脱出することを目的としている。彼女の脱出を妨害するのがシザーマンだ。彼は大きなはさみを持ってジェニファーを追い回し、彼女の周りの人間を次々に毒牙に掛けていく。この展開、まさに（B級）ホラー映画だ。『クロックタワー』の最大の功績は、こうしたホラー映画にある感覚をゲーム上で再現したことである。ホラー映画の根幹にある〝鬼ごっこ〟と〝かくれんぼ〟の要素は、ゲームとの相性がいい。それは今はやりの「映画的演出をゲームに盛り込んだ」ものではなく、「ホラー映画の独特なエキスをゲームに取り込んだ」ものなのだ。ゲームとしては、『クロックタワー』の〝鬼ごっこ〟と〝かくれんぼ〟の単純さは、『パックマン』のような過去のゲームをほうふつとさせるし、ジェニファーの貧弱ぶりは『スペランカー』に通じるものがある。ゲームとしてのルールに、ホラー映画の要素を加える。最初は逃げるだけのジェニファーが、最後にはなぜかシザーマンに立ち向かって倒してしまう……ホラー映画好きなら思わずニヤリとさせられる展開だ。本作はゲームが「単なるゲーム」ではなく、他ジャンルを自分のフィールドに巻き込んで作るというお手本を見せてくれた。この当時は、ゲーム制作の中心にゲームそのものがあったという証拠となる作品なのだ。



あまり怖くはないシザーマン。もうちょっとガタイがよければ追いかけられる恐怖もあがったかも

### ホラー映画とジェニファーと

『クロックタワー』のヒロインの名前はジェニファー。それほどホラー映画ファンでなくともピンと来る人は多いのではないでしょうか。さらにグラフィックを見ると、もうこれは確信犯としかいえないくらいに、映画「フェノミナ」の主演女優ジェニファー・コネリーさんに激似！ ヒロインの設定以外にもホラー映画的な要素を数多く取り入れているので一概には言えませんが、制作者にとって「フェノミナ」に特別な思い入れがあるのは間違いないでしょう。




どうにも可憐なジェニファー。美少女ホラーの系譜は『クロックタワー』につながります。

Text by 櫛引直樹（フリーライター）

衛星からゲームと情報番組がやってくる！

ラジオ番組&データ送信チャンネル……

# BSサテラビュー

任天堂の新ビジネスは、衛星からゲームと番組を配信するという、これまでにないシステムだった。

SFCがそろそろ終焉を迎えようとしていた95年4月、任天堂は衛星放送を受信する周辺機器「サテラビュー」を発売。また同時に番組『衛星データ放送スーパーファミコンアワー』をスタートさせた。「サテラビュー」は、BS衛星を使ったゲームデータ&ラジオ番組の送信を行うサービスで、テレビのように週ごとに番組編成が組まれているのが特徴だった。

ユーザーが「サテラビュー」を楽しむには「サテラビューセット」を購入し、SFCに専用カセット『BS・X』と受信装置を設置。あとは送信されたデジタルデータをBSアンテナより受け取り、メモリーパック内にダウンロードする。受信にあたっては契約など必要なく、機器さえ揃えればいいのも魅力のひとつとされた。

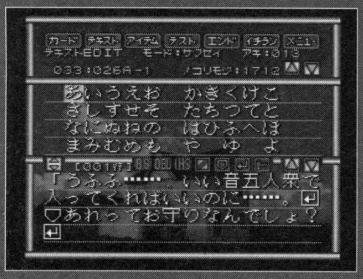
ゲームデータ放送では、BSオリジナルゲームの送信も行われている。中でもスクウェアは展開に積極的で、『ダイナマイ・トレーサー』『トレジャー・コンフリクス』などBSオリジナルゲーム数本を制作したほか、RPG『クロノトリガー』のミニゲームを独立させた『ジェットバイクスペシャル』、キャラクターデータ集『キャラクターライブラリー』などファン向けのデータ送信が行われた。

また「サテラビュー」では、デジタルデータとラジオ音声を同時に発信できることを利用したゲームもあった。『ファミコン探偵倶楽部』の外伝的作品『BS探偵倶楽部　雪に消えた過去』では、主人公・橘あゆみ（声は皆口裕子）がゲームの展開にあわせてセリフを喋り、ファンを喜ばせた。このほかにも『ダビスタ』『RPGツクール』追加データの送信、各種体験版サービスなんてものもあった。

そしてゲームデータ以外では、伊集院光やタモリがパーソナリティを務めるラジオ番組が、データ送信と交互に行われている。

サテラビュー専用カセット『BS-X』。名前を盗まれた街という、仮想空間が設定されていた

さまざまな番組・企画でユーザーを楽しませた「サテラビュー」だったが、セットの価格は18000円と高く、また限られた時間でしか楽しめない（昼12時～深夜2時までだった）ことなどから加入者数は思ったほどは増えなかった。またこの時期、PS・SS・N64と相次ぐ次世代機の登場で、ユーザーの関心はそちらに移ってしまい2000年に放送終了。そのため上記したタイトルの多くが、現在では幻のゲームとなってしまっている。




制作に便利な、新素材などのデータ配信が魅力だった「サウンドノベルツクール」



Text by 西村将浩（編集部）

SFCが迎えたノベルゲームの夜明け

# ノベル NOVEL

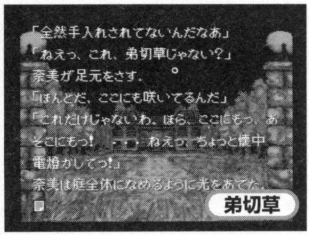
SUPER Famicom

## ノベルは読むものから遊ぶものへ ゲームファンに衝撃を与えた新ジャンル

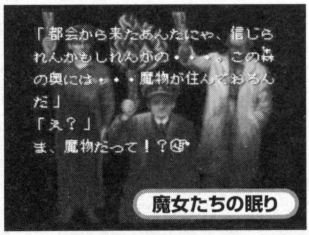
92年3月、チュンソフトから記念すべきノベルゲームの第一歩『弟切草』が発売された。従来のゲームでは、あくまでも文字は脇役。それが画面全体を覆い、主役として活躍するのだから、そのゲームデザインは衝撃だった。思えば、「せっかくハードが進化したのに、なぜ文字ばかり出るのか」という戸惑いも当初はあったように思う。だが、そんな疑問は面白さが解決した。話の内容が選択次第で分岐する新しさ、プレイするうちに「ピンクのシナリオ」が出現する作り込み、想像力を引き立てる音や演出。当時怖いゲームがあまり存在しなかったことも追い風となり、じわじわと広まっていった。

突然変異として現れたノベルゲームは、続く第2弾『かまいたちの夜』（94年）を経て定着する。こうなると、他のメーカーが追随するのも時間の問題。イマジニアからは地震で地中に陥没したビルから脱出するパニックホラー『ざくろの味』（95年）。アテナからは航海中の貨物船でさまざまな事件が起こる『夜光虫』（95年）、赤川次郎原作が売りのパック・イン・ビデオの『魔女たちの眠り』（95年）など、サスペンス、ホラーものが続々とリリースされていく。

「もうすっかり固まったと思っていたゲームに、まだ未知の領域が残っていた！」。新たなジャンルの誕生は、ゲームファンに驚きや嬉しさを与えた。時は流れ現在。TVゲームは行き詰まっているという。それでも、ノベルゲームのような希望の光だってあるのでは？　そう感じる。




主人公と恋人が不気味な館を探索する『弟切草』。シナリオは長坂秀佳氏。映画化もされた




ミステリー作家・赤川次郎原作が売りだが、思ったよりもホラー色が強い『魔女たちの眠り』

Text by 卯月　鮎（フリーライター）

SFC-NOV

スーパーファミコン®

# 実写映像は臨場感抜群！シルエットで想像力無限大！

## かまいたちの夜

◎メーカー：チュンソフト ◎価格：10800円 ◎発売日：94年11月25日

### アイスピックの痛みと、人間の怖さを思い知った本作

SFCで発売されているノベルゲームって、たいていその値段に見合わないソフトが多く、しかもそれが他のソフトと迷った挙句、チャレンジする気持ちで買ったものだったりすると「あ～失敗だった…あっちのソフトにしとけば良かった～うぐぐ」と悔しい気持ちで泣けてきたものだった。

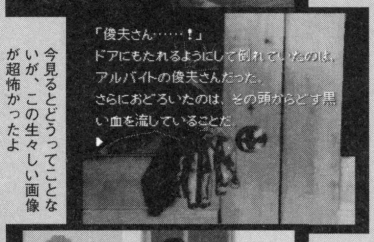
でもチュンソフトのサウンドノベル『弟切草』『かまいたちの夜』は別格だった。かめばかむほど味の出るスルメだもの。ただ、『かまいたちの夜』の始まりが、『弟切草』みたく〝夜のドライブから始まるすでにヤバそうな雰囲気〟ではない、カップルがゲレンデで楽しげなひとときを過ごすシーンからだったのにはかなり拍子抜けさせられたけど。

でも、夜になって楽しい場を一気に凍らせるあのメッセージが。「こんや、12じ、だれかがしぬ」一気に落とされたね。キターッだね。最初のうちは犯人がナニモノなのかわからない不気味さだったけど、次々と人が死んでいくうちに〝人間の手によるもの〟が明らかになり、どんどん疑心暗鬼になって……。主人公・透の恋人、真理のことすら疑ったり。ま～、1回目のバッドエンドは真理にアイスピックでブッ刺されるシーンだったけど。

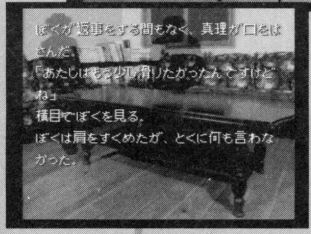
そうそう、本作のスゴイところは「謎を解かなきゃ殺される」って緊張感だけでなく、バッドエンドで透が殺された瞬間、彼の痛みが体に伝わってくるような、嫌な感覚が体に走るところでもあったと思う。刺されたり鎌で刈られたり、透の散々なヤラレっぷりがイヤ～な痛みや息苦しさを残すから、プレイ後はドッと疲れたもんよ。

ま、緊張感の中にも透が（真理に）尻に敷かれてる掛け合いがあったり、意外にも巨乳らしい真理の容姿を想像させられたりと、所々にあるユーモアにずいぶん助けられたけど。でも当時中学生だった私に、「怖いのは幽霊なんかではなく人間だ！」と思い知らせてくれたゲームは、紛れもなく本作でしたけどね！

物語の展開と共に流れる効果音も、ゼツミョ～な恐ろしさがあった




今見るとどうってことないが、この生々しい画像が超怖かったよ




輪郭だけの表示だからこそ、想像力をかき立てたものだった



Text by 河合桃子（フリーライター）

SFC-NOV

スーパーファミコン®

# 学校には怪奇が眠る ノベルゲームの影の傑作

## 学校であった怖い話

◎メーカー：パンプレスト ◎価格：11800円 ◎発売日：95年8月4日

### 部室に集った6人 その口から語られるのは

SFCのノベルゲームといえば、知名度的にはやはりチュンソフトの『弟切草』と『かまいたちの夜』だろうが、熱いファンがいまだに多いソフトといえば本作。今回久しぶりにプレイして、またやり込んでしまった。シナリオ1本1本の読ませる力は、昨今のゲームにも負けていない。

制作は和風RPG『ONI』シリーズ（SFCでは94年の『鬼神降臨伝』、96年の『幕末降臨伝』がリリース）のパンドラボックス。社長でもある飯島健男氏がシナリオを担当した。ゲームは新聞部の新入部員が記事を書くため、6人の生徒から順番に学校の怪談を聞く、という設定で進む。何番目に誰の話を聞くかによって怪談の内容は異なり、エピソードは全42種を数える。

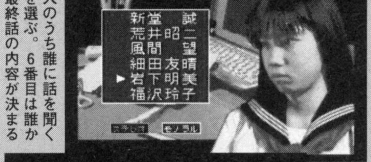
ファンに支持されている最も大きな理由は、怪談の語り手たちのキャラクター。暗く淡々と自殺関連の話をするいじめられっ子体質の荒井昭二、トイレの怪談に異様に詳しい太めの細田友晴、その正体は……な風間望、兄貴肌で不良の美形・新堂誠、謎めいた美少女の岩下明美、無邪気に明るく怪談を語る福沢玲子。個性的な6人の生徒たちは、それぞれに口調も異なる。単に怖い話を聞くだけではなく、徐々に彼らの人となりがつかめて、親近感がわいてくるのがミソ。キャラにハマってしまうファンの気持ちもうなずける。

メインの怪談は、直球のものから、ちょっと不思議な話、謎の生物が登場する怪奇小説、恋愛に絡む切ない物語まで多岐にわたる。しかも「結局、どうしたと思う？1・学校に行った／2・学校に行かなかった」といった選択肢によって話自体が変わることも。

圧巻は6人語り終えたところから始まるラストの7話目。特に「殺人クラブ」は、制限時間のうちに学校からの脱出を目指すサスペンスアドベンチャー。こんなワナがあったとは!?

迫力に満ちた怖さと面白さ。思い出に風化しない、現在進行形の怪談だ。

新聞部の先輩が手配した怪談の語り手たち。7人のはずが6人しか来ない




6人のうち誰に話を聞くかを選ぶ。6番目は誰かで最終話の内容が決まる

そのユニークな人柄で人気の高い風間望。彼の話、というより彼自身が怖い

90年代のゲーム三国史！

# SFCのライバルたち

セガのメガドライブとNECのPCエンジン
スーパーファミコンとは別の魅力を磨いたハードだった

## メガドライブとPCエンジン

任天堂、セガ、NEC。それぞれがゲーム業界でシェアの拡大を狙い、しのぎを削っていた時代。そこにいた当時、また当時を思い返す今も、あの頃にゲームをやっていて良かった、面白かったと、本気で思う。

3つの陣営の中で最も大きなシェアを獲得していたSFCももちろんだが、それを追うMDとPCEの両陣営の展開にも、ただならぬ魅力を感じた。

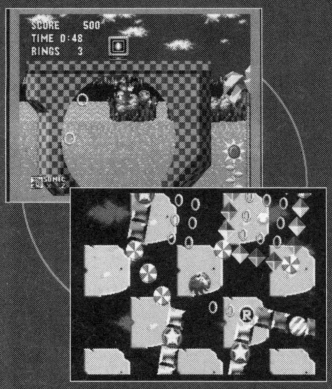
システムカードの変更でメモリ容量をアップし、表現の幅を広げたPCEのスーパーCD-ROM2。個別のCPUに加えて回転拡大機能など新機能をサポートし、同時にPCEの誇る大容量にまで追いついてみせたMDのメガCD。

ハードだけではない。SFCの回転機能への対抗を込めて作られたMDの『ソニック』。同様に、PCエンジンの『天外魔境II』。共にプログラムの技術とセンスでSFCへの牽制を示し、それぞれのハードのユーザーに驚きと期待をくれた。

後にMDはゲーマー嗜好のラインナップに、PCEはゲームに演出力という魅力を加え、独自の色を強める路線へと進み、それぞれ似ても似つかない個性的な展開を見せた。ハードの能力に差があり、強烈な個性があったからこそ、根強い支持を得た世界がある。SFCを特集するなら、そんなライバルたちのことも、思い出さずにはいられない。

メガドライブの代表作

### ソニック・ザ・ヘッジホッグ




SFCに対抗してソニックもボーナスステージも回転することになったことはあまりにも有名

PCエンジンの代表作

### 天外魔境II

タイトルの炎は回転し、ムービーでは2つの玉が拡大と縮小を繰り返す。これもSFCを意識してだ

Text by 山本悠作（編集部）

迷彩服と機関銃！！

# ミリタリー&ロボット

SUPER Famicom

MILITARY & ROBOT

## 埃と機械油、そして血なまぐさい何かが漂う戦場で、プレイヤーが目にしたものは……？

SFCに注目したのはゲームユーザーだけではない。ミリタリーマニアやロボットアニメファンのハートをがっちりとつかむゲームが登場し始め、新しいユーザー層を開拓し始めた。

ち密な戦略と瞬時の判断が戦局を左右する『サージェントサンダース コンバット！』は、同名の海外ドラマを題材にしたSLGで、発売当初から品薄状態が続き、今でもそこそこの値段で取引されている佳作だ。そして、ミリタリーものと言うには少し離れているが、黎明期のFPSブームを陰で支えてきた『ウルフェンシュタイン3D』や『DOOM』も、ハード性能の限界を超えて投入された。

また、機体のカスタマイズに執心し続けたロボットSLG『フロントミッション』や、制作者を『重装騎兵』シリーズと同じくする『ガンハザード』をはじめ、巨大ロボットを軸にした作品が、ジャンルを問わず多く制作された。

後年シリーズ化されたタイトルも多く、ミリタリーというジャンルが固定層に熱い支持を得ていることは明白だろう。近年の『メダル・オブ・オナー』や『アーマード・コア』といった新規シリーズの台頭につながることからも、ゲームの性能の向上に従ってファンの期待も高まっていったことがうかがえる。男の子なら誰でも持つ「固いモンにデレデレする」ゆがんだ性癖をはぐくんだのは、映画や小説だけではなく、テレビゲームもその一端を担ってきたに違いない。本項目では、ミリタリーやロボットものというテーマに沿って見てみよう

サージェントサンダース コンバット！

ゲームの出来はマニア向けの本格仕様。「コンバット！」が好きなら戦場の厳しさも覚悟済みだろう

ガンハザード

前作『フロントミッション』から一転してアクションになった本作。ジャンルは変われど完成度は高い

Text by 飴尾拓朗（G-trance）

SFC-M&R

スーパーファミコン

# 高橋良輔もハインラインも、まとめてかかって来いやァ！

## 重装騎兵ヴァルケン

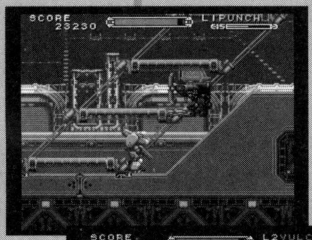
◎メーカー：メサイヤ ◎価格：8800円 ◎発売日：92年12月18日

### そこにあるのは鉄の棺桶だけ

メガドラ版『重装騎兵レイノス』の発売以来、パワードスーツ分が慢性的に不足していた僕らのハートをピンポイントで直撃した作品。前作『重装騎兵レイノス』とリンクされた世界観とローラーダッシュ、ホバリング、跳弾、前線基地制圧……聞いただけで体中の血が滾りそうなキーワードの数々。リアルタイムで「仲間からの通信」を通して知らされる戦況の変化により、プレイヤーの目前に広がるのは2Dフィールドではなく、（当然、プレイヤーの脳内で）暗いコックピットに映し出される画面であり、自らを「鉄の棺桶に乗り込み、死と隣り合わせの戦地に赴いている」という錯覚にさえ陥らせる。機動力にモノを言わせて戦地を蹂躙する、神々しくも重厚なフォルムに圧倒されつつ、そこには高橋良輔やハインラインにインスパイアされた設定にAT（アーマード・トルーパー）なりパワードスーツなり、おのおのが思い描いた決定的なヴィジュアルが存在したに違いない。各勢力間で抱える政治的背景、オーバーテクノロジー気味なアサルトスーツ、今見るとツッコミどころこそ満載ながらも「ビジュアル的に激カッコイイ、ロボットもののアクションゲーム！」としての必要十分な要素はしっかりと詰め込まれている。足りない部分やツッコミどころは、プレイヤーの妄想でいくらでもカバーできるハズだ。

そして本作のストーリーは『重装騎兵』シリーズに、アクションゲームとしてのシビアさは『ガンハザード』へと引き継がれていく。

青春時代の真ッただ中に「男はいくつになってもメカやら機械やらにほれちまう」と認識させられたのが本作だった。それから10数年……いまだ、固いモンを愛で続ける自分がいた。近年、PS2でリメイクされたアレをワクワクしながら起動した瞬間に、押入れの奥からSFC本体を引っ張り出してきたプレイヤーも多いハズだ。ああ、僕だってそうしたさ！　そんな同士たちと、心の中でガッチリと固い握手を交わしたい。




今から見るとチープでも、当時としては十分すぎるほどにリアルだった！

アサルトスーツの課題「無重力空間での戦闘」もしっかりと再現

オペレーターの笑顔を拝みつつ、軍服の中身を想像していたあの頃



Text by 飴尾拓朗（G-trance）：ActicGear「スコープドッグ」をひたすらイジリ倒す日々。

SFC-M&R

スーパーファミコン®

# 「SFC信仰」を象徴するような先走りすぎの残念賞的作品

## キャリアエース

◎メーカー：ユーメディア ◎価格：12800円 ◎発売日：95年7月28日

### 志がハード性能にそぐわない悲劇の「空母ゲーム」

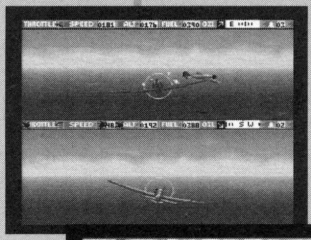
戦闘機単機のフライトシムなら星の数ほどあるが、本作は太平洋戦争における空母とその搭載機、つまり機動部隊全般を包括して再現することを目指した異色作である。最大8機の編隊を編成し発艦、敵編隊と遭遇すると空中戦に突入し、迎撃部隊を撃退することができればいよいよ敵空母あるいは拠点に突入、と、おおよその流れは実際の戦史に即しているのだが、細かいところはいろいろ問題がある。というか、ありすぎる。

まず、肝心の空中戦がまったく不出来。横旋回はともかく縦軸の機動が上昇・下降くらいしかないのだ。実際に当時の日本機は機動性最優先の設計だったので、ゲーム中でも日本機は一連射食っただけで撃墜されるようなもろさなのだが、それを補いうる運動性が、このシステムでは十分に発揮できない。結果、説明書どおりF6Fヘルキャットが「最強の機体」ということになってしまう。まあ史実をかんがみればあながち間違いと言い切ることもできないのは確かなのだが……。

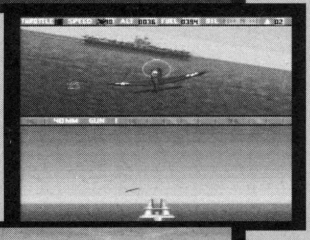
また、旋回性能が完全にスピードと連動しているので、零戦よりF4Fワイルドキャットのほうが運動性に優れる、というのもミリタリー好きとしては我慢ならない。後方旋回機銃の命中率が異常に高すぎて、海面スレスレの高度を飛ぶ攻撃機・爆撃機の後上方から接近しようものならほぼ死亡確定なのも気になる。

まあ空母機動部隊の戦いを完全再現しようという気概は買えるのだが、いかんせんハード性能が足りなかった、というのが実際のところだろう。「SFCならできるはず」という当時の過剰なSFC信仰を象徴しているようで興味深い。

逆に、PS2などの現行ハードで同様のソフトを作った場合どのようなものになるのか、ちょっと見てみたい気がする。「機動部隊」を軸にフライトものと戦略シムを融合させるという試み自体は極めて斬新であり、そういった挑戦的な作品が近年極めてまれなのは、なんとも寂しい状況ではないか。



一見『スカイデストロイヤー』風な画面。敵機を発見するのがまず困難



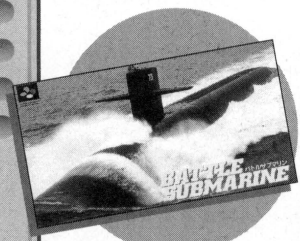
空戦の次は対空火器とのガチンコ勝負。これがまたすさまじい弾幕……

敵拠点突入時のデモ。日本軍の場合はなんとも微妙な雰囲気で愉快

Text by 櫻川実丈（ゲーム批評）

SFC-M&R

スーパーファミコン®




# SFCの大海へ深く静かに潜航せよ

## バトルサブマリン

◎メーカー：パック・イン・ビデオ ◎価格：9800円 ◎発売日：95年12月22日

### 「わかる人だけわかればいい」というぜいたく

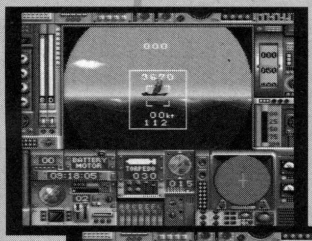
コンシューマゲームにおいては絶滅寸前のジャンルである潜水艦戦シューティング。パッケージを見ると現用攻撃原潜のゲームっぽいが、中身は第二次大戦のUボート風である（現用ディーゼル艦らしきものも登場するが）。

スクリュー逆回転（つまり後退）ができない、魚雷の速度が遅すぎて敵に逃げ切られる、敵対潜哨戒機がなくて寂しい、などの不満点はあるものの、全体的な雰囲気は非常に良好。バッテリー残量に気を配りつつ圧潰危険深度ギリギリまで潜って爆雷をかわしたあと、急速浮上して敵の進行方向・速度から未来位置を予測して必殺の魚雷を発射、という一連のシークエンスは、〝わかっている人〟なら楽しめること請け合い。もちろん「駆逐艦接近！」「急速潜航！　ダイブダイブダイブ!!」などと叫びながらプレイするのをお薦めする。

逆に、その手の属性がない人の場合、本作は単なる退屈なゲームにしか過ぎないであろう。派手な演出は皆無だし、駆逐艦に接近されると一方的にボコられるというのもストレスが溜まるだろうし、何より、水上最高速度16ノット（時速約29・6キロ）そこそこという速度がもたらす独特のテンポと、バッテリーを充電しなければ潜航不能というもどかしさが、なじみにくさを倍増していることと思われる。

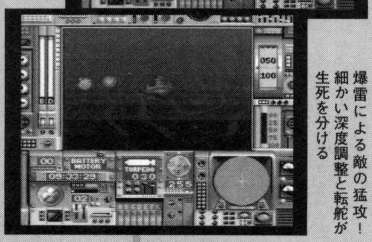
しかし、そういった人はそもそも潜水艦に興味を持たない＝このソフトを買おうとすることもないはずなので無問題。本作は潜水艦好きのために作られた潜水艦ゲームなのである。のちの『パンツァーフロント』に相通じる「遊び手選び」のゲームとでも言おうか。

もちろん、同時期のPCソフトなどと比較してしまえば多分にゲーム的だし、潜水艦シムとしては不出来な部分も無数にある。それはSFCソフトゆえの限界ではあるのだが、しかし同時に、膨大なソフトがリリースされたSFCだから存在しえたとも言える。SFCならではの懐の深さに、あらためて敬意を表したい。



浮上砲撃も可能だが、やはり醍醐味は公算射撃による魚雷戦でしょう

時間の経過も再現。充電は発見されにくい夜間が最適なのは当然



爆雷による敵の猛攻！細かい深度調整と転舵が生死を分ける



Text by 櫻川実丈（ゲーム批評）

百花繚乱、多様に広がるテーブルゲーム

# テーブル TABLE

SUPER Famicom

## ハードの演算能力の向上で、快適さと本格志向を獲得したテーブルゲーム

テーブルゲームという多岐にわたるジャンルの中でも、ハード進化の恩恵を一番に受けたのは、おそらく将棋ソフトだろう。CPUの思考の強化と高速化は多くのファンを喜ばせた。『早指し二段森田将棋』(93年)や『柿木将棋』(95年)など、いわゆる本格派の将棋ソフトがリリースされている。

また、SFCになってからはパチンコ・パチスロの実機シミュレーションが活躍を始めた。日本テレネットの『Parlor! Mini』シリーズあたりが有名どころか。現在では、パチスロ『北斗の拳』がミリオンを突破するなど、実機系は大きな存在感を放っているが、その原点はSFCにある。

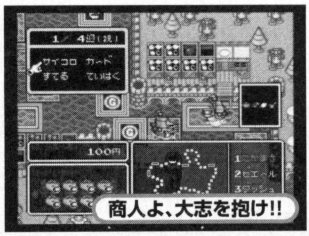
麻雀は、ファミコン期にもバラエティ豊かな作品が存在したが、SFCでは片山まさゆき氏のマンガをもとにした『ぎゅわんぶらあ自己中心派』(92年)が人気を得た。特に『2』(94年)のRPG仕立てのモードが懐かしい。

定番のボードゲームは『いただきストリート2』(94年)や『スーパー桃太郎電鉄』シリーズなど、メジャー系とともに、オリジナル作品も少なからず健闘した。高度な戦略性がコアなファンをつかんだ『タワードリーム』(96年)、桝田貞治氏が手がけた、海が舞台の開放的なスゴロク系ゲーム『商人よ、大志を抱け!!』(95年)。"友情破壊ボードゲーム"こと『ドカポン』シリーズが登場したのもSFCだ。

テーブルやETCと呼ばれるジャンルはライトユーザーにもなじみやすい。ここがにぎわいを見せたSFCはやはり国民的ハードだったと言えそうだ。

ぎゅわんぶらあ自己中心派2

ストーリーモードは『ドラクエ』風RPGのパロディになっているので、なじみやすい人も多いはず



商人よ、大志を抱け!!

本作では、港で安く買った品物をよそで高く売るのがポイント。腐るので早めに売り切ろう

Text by 卯月　鮎（フリーライター）

SFC-TBL

スーパーファミコン®

# ギャルゲーの基礎を築いたゲーム史的価値の高い逸品

## 美少女雀士スーチーパイ

◎メーカー：ジャレコ ◎価格：9700円 ◎発売日：93年7月30日

### 出しゃいいってもんでない属性配置あってこそ

『美少女雀士スーチーパイ』といえば、サターンの看板ソフト的な印象が強いですが、その歴史の始まりはSFCだったりします。

もちろんSFCだから脱衣もなし。ですが、このSFC版『スーチーパイ』、ゲーム史に残るソフトであると言えるでしょう。それはコスプレ＋属性という現在のギャルゲーでは当たり前の方式を生み出したからです。「セーラー服のわがまま女子高生」や「ナースでメガネのお姉さん」などなど、内面だけでなく外見でもかぶるキャラがいない徹底ぶり。〝とりあえず誰かひとりはオマエのストライクゾーンに入ってるだろ〟方式の確立の瞬間ですよ。

と、まぁゲーム史的な偉業はともかく、今あらためてゲーム単品としてみると結構微妙……。ハードがSFCだからか、映像もメッセージも倫理的配慮があるというか、後のシリーズでのはっちゃけぶりがまだできてないんですよね。『スーチーパイ』ならではの「難癖つけて麻雀やって無理矢理脱がせる」ではなくて、「目的があって相手を改心させるために麻雀やる」となんとも普通っぽいんですよ。さらに麻雀部分も普通で、あのイカサマぶりにもパワーがない。「普通の麻雀ゲームとしても遊べるようにしよう」臭がプンプンです。いや「ユーゲー」で猫かぶっていても仕方ないので書いてしまいましょう。この手のゲームは、パッケージを見てパケ買いできるかが問題じゃないですか……ゴメンナサイまだちょっと自分に嘘をついてました。つまりは園田キャラに、アニメ絵に欲情できるかが『スーチーパイ』を受け入れられるかのハードルだったわけですが、SFC版はパイオニアであるがためにユーザー層を読みきれていなかったのでしょう。そのために方向性も定まりきれなかったと。美少女系の麻雀はSFCユーザーにとっても結構高いハードルでしたしね。「人間ハードル越えちゃえば行くところまでいっちゃう」のは『スーチーパイ』のその後の展開を見れば明らかです。で、数年ぶりにSFC版『スーチーパイ』をプレイして過去のハードルを体験すると、当時あんなに高かったハードルがまったくなくなっていたり……。アニメ絵は全肯定で水着は水着でいいと思っちゃいますからね、年を重ねちゃうと。やな年の取りかたしてるな……。

後のシリーズの印象が強いせいですが、キャラの性格に若干の違和感が……

声が違うんですよ、声が。とろけるような〝かないボイス〟がないのは……寂しすぎです



Text by 櫛引直樹（フリーライター）

ゲームが原作に近づいた！

# キャラゲー

SUPER Famicom CHARACTER-GAME

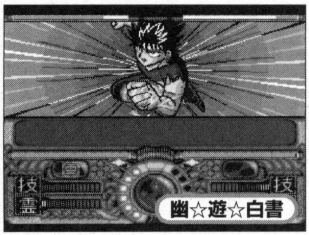
## 原作の魅力を再現するアプローチが多彩に進化しメディアミックス時代へと突入した

SFC時代はキャラゲーム変革の時代である。グラフィック機能の強化により、絵を原作に似せるだけでなく、テンポや動きをも再現できるように。動きのある絵でアニメのような戦いができる『幽☆遊☆白書』シリーズのような作品も誕生した。サウンド面ではサンプリングした声を発することが可能となり、原作声優の起用が常識に。『セーラームーン』では変身のかけ声や名セリフなど声優の声が印象的に使われた。

ファミコン時代からの流れも見逃せない。RPG（『ナイトガンダム物語』）やアクション（『ザ・グレイトバトル』）、SLG（『SDガンダムGX』）、スポーツ（『バトルドッジボール』）などさまざまなジャンルでSDヒーローたちが活躍、低年齢層の入門用となった。

「格闘ゲーム」というフォーマットの開発も事件であった。キャラクターものとの相性が良く、『らんま1／2』『ドラゴンボールZ』といった格闘ものばかりでなく『ガンダムW』のようなメカもの、『セーラームーンS』のような変身ヒロインものまでさまざまな原作が格闘ゲーム化された。

また『第3次スーパーロボット大戦』を契機に『ガンダムクロスディメンジョン0079』『バトルロボット烈伝』などより高い年齢層を意識した作品も登場。次世代機時代に本格化していくキャラゲームブームの礎を築いた。キャラゲームの地位が向上し、大人をもターゲットとする時代はSFCによって拓かれたのだ。




大きく迫力のある画面で戦闘が展開。滑らかに動くアニメさながらの戦いが好評だった

キャラゲームの転機となった『スパロボ』。高年齢向けのキャラゲームの基礎を作った

Text by 箭本進一（フリーライター）

SFC-CHARA

スーパーファミコン®

# 「マクロス」ゲームから見えるキャラゲーの時代性

## 超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー

◎メーカー：バンプレスト ◎価格：8800円 ◎発売日：93年10月29日

### 「マクロス」+何かおおらかだったキャラゲー

『スーパーロボット大戦』の前にウインキーソフトが手がけた「マクロス」のゲーム化、それが隠れた名作と推す人も多い『スクランブルバルキリー』。ジャンルは横スクロールのシューティングで、自機は可変戦闘機バルキリー。バルキリーといえば戦いの局面に応じて柔軟に変形を繰り返すリアル系変形だが、本作でもボタンひとつで自由に変形できる。ファイター（戦闘機）形態は速度に優れ、バトロイド（ロボット）形態は攻撃力が高い。両者の中間形態のガウォークはバリアやばらまき弾、爆弾といった一風変わった武器を装備している。地形が複雑な場所ではファイターで切り抜け、バトロイドに変形して大量の敵と真っ向から撃ち合い、時にガウォークに変形し武器の特性を利用して立ち回る……といった「マクロス」的な戦いが可能。触れた敵機を仲間にする特殊フィールド「ミンメイキャノン」も、陥落する相手とそうでない相手がいる辺りがそれらしい。横スクロールシューティングとしての出来はよく、サクサクと快適に遊べるのだ。原作へのリスペクトは戦法だけでない。レーザー光線輝くコンサート会場の上空で、ミンメイの歌（といってもボーカルはないが）をバックに戦うという「マクロス」的要素をまとめたかのようなシチュエーション。生体を思わせるステージで周囲と融合した巨人と戦う第1作目の映画版ラストを思わせる展開。画面のほとんどを覆う敵艦からの極太ビーム。……などなど、ゲームの随所に「マクロス」っぽいシチュエーションが見られるのだが、そればかりでないのがこの時期のキャラゲーの面白いところ。暗雲立ちこめる山岳地帯で戦ったり、甲殻類を思わせるボスが登場する位はまだ序の口。最終面の奥では球体に入った胎児が鎮座し、続くラスボスは緑色のミュウを思わせる謎の生物。気合い弾やホーミングかめはめ波で攻撃してくるという逸材だ。原作に忠実なシチュエーションとそうでないシチュエーションがパッチワーク的に配されているというわけで、SFC時代のキャラゲーの、独特の立ち位置が見えてくる。今や原作を再現するだけではなく、描かれていない行間の補完まで求められるキャラゲーであるが、SFC時代にはもう少しアバウトな空気が流れていたことが本作からわかるのである。

生体風の場所で巨人と一騎打ち。映画版のラストを思わせる、30代懐かしのひとこま

球体の中に鎮座する胎児は、どこの「R」から出張してきたのか聞きたくなるシーンだ



Text by 箭本進一（フリーライター）

SFC-CHARA

スーパーファミコン®

# SFC末期に発売された知られざる良作RPG

## 永遠のフィレーナ

◎メーカー：徳間書店インターメディア ◎価格：9800円 ◎発売日：95年2月25日

### 故国の再興を目指す王女フィレーナの冒険

SFCには数多くのRPGが存在するが、この『永遠のフィレーナ』を知る人は、あまりいないだろう。ひょっとしたら今回の特集で、最もマイナーなタイトルかもしれない。ところが、これがどうして、なかなか捨てたものではないのだ。

物語は、強大な軍事帝国によって祖国を滅ぼされた王族の唯一の生き残りである主人公が、故国復興を目指して戦っていくという、いわゆる貴種流離譚。主人公は王女なのだが、追求の目を逃れるため、性を偽って男として通しており、なんとかわいい奥さんまでいるところがミソ。つまり男装の麗人が美人妻を連れて冒険を繰り広げるという、ちょっと倒錯した世界が展開するのだ。

このマニアックなアイディアを考え出したのは、最近では『ポケモン』のシナリオライターとして著名な首藤剛志氏。原作は、徳間書店発行の雑誌「アニメージュ」誌上で連載が開始され、その後書き下ろしになって単行本9巻を数えたという大河小説である。

ゲーム最大の特徴は戦闘システムだ。この作品では魔法がなく、物理攻撃だけで戦っていく。攻撃は剣などの斬る系、ハンマーなどのたたく系、槍などの突く系、素手格闘に大別され、それぞれの種類ごとに固有の技が用意されている。各キャラクターは任意の武器3種類を装備することができ、これと素手格闘術を使い分けることで敵と戦っていくのである。戦闘はリアルタイムで進行するので、攻撃方法を迷っていると、敵がどんどん攻撃してくる。敵の特性を考慮して的確な武器や技を選び、迅速にコマンド入力をしていかねばならないのである。

個性的な戦闘システムに加え、見逃せないのがシナリオだ。原作がOVA化された際の脚本家が担当しているのだが、筋運びがうまく、プレイヤーを飽きさせない。これは、まさにプロならではの妙技だ。ただ、物語の進行でパーティメンバーが強制的に入れ替わるので、その点だけはご注意を。

雲が流れ、水がきらめく。95年の発売だけにグラフィックはかなり綺麗

胸を触われたり、医者に行くなど、男装がばれそうになる事件も多い

緊張感あふれるリアルタイムバトル。素早い入力を心がけろ

自分だけのオリジナルゲームカセットが創れる

# ゲーム書き換えサービス……ニンテンドウパワー

## そのサービスはディスクシステムの再来？ コンビニでゲームを書き換えられたニンテンドウパワーを振り返る！

真っ白なSFメモリカセットは3980円。初期（左）と後期（右）でロゴが微妙に違う

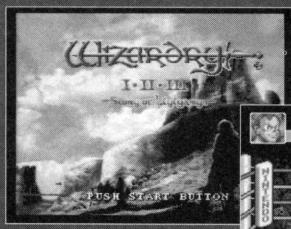
97年といえばSS・PS・N64と新ハードが出そろい、SFCは旧世代機としてフェードアウトしつつあった頃。そんな頃に登場したのが、ゲーム書き換えサービス「ニンテンドウパワー」である。これは「SFメモリカセット」という専用カセットを購入することで、コンビニで安価にゲームを購入し書き込めるというもの。飽きたら新しいゲームに書き換えることが可能で、ディスクシステムの書き換えのSFC版、とも言えるサービスだった。

その主な目的は発売ゲームの減少に伴い低下するSFCのシェアを維持することであった。普及台数とソフト資産を考えれば非常に任天堂らしいサービスと言えるだろう。書き換え料金も千円からとリーズナブルで財布に優しく、カセット内に無駄なくお気に入りゲームを詰め込むことを考える時間から、すでにゲームとして成り立っていた気もする。

書き換え方法は、まずコンビニのローソンへ行き、店頭端末ロッピーを操作して書き込む内容を決め、申込書を出して店員に渡す。書き換えが終わる5分ほどの間、店内で立ち読みなどをしながら待っていたものである。

書き換え専用の新作も多数登場している。お蔵入りとなっていた『スーパーファミリーゲレンデ』『リングにかけろ』の復活。プレミアFCソフト『メタルスレイダーグローリー』のリメイク。SFCユーザーにとっては嬉しい驚きに満ちたサービスだった。

「ニンテンドウパワー」は言わば店頭でのダウンロード販売であった。過去の資産を大切にする意志と経験は、次世代機「レボリューション」のゲーム配信にも活かされていくのだろうか。




気軽に書き換えるのもよいが『ウィザードリィⅠ・Ⅱ・Ⅲ』を一生楽しみ続けるのも悪くない。書き換え終了が残念なタイトル

海外でのみ発売されていた『スーパーパンチアウト!!』も登場。生産しないというリスクの低さもメーカーには魅力的だったのだろう

### 現在も書き換え受付中!!

ニンテンドウパワーのローソン店頭での書き換えサービスは02年にすでに終了し、SFメモリカセットの販売も終了している。しかし書き換えサービス自体は、任天堂のホームページ（※）から申し込み用紙をプリントアウトし、SFメモリカセットと一緒に送ることで対応をしてもらえる。詳しい方法は任天堂ホームページを確認してほしい。注意してほしいのは書き換えが終了しているゲームもあるということだ。任天堂ホームページのリストを見て、希望のゲームが書き換えサービス中かどうかを確認しておこう。

当時ローソンでは書き換え情報を載せたパンフレットを無料配布していた



Text by 遠藤昭宏（フリーライター）

（※）……http://www.nintendo.co.jp/

ファミコン世代を驚かせ、そして親しまれていったスーパーファミコン。
映像も音も視点もキャラクターも、すべてが新しくなった当時、そこには大きな「驚き」があった。
家庭用ゲームに3D時代の到来を予感させながら、
同時に従来の2Dグラフィックも美麗に磨き上げられていった期待。
カートリッジに特殊チップを搭載して、ハードの性能を越えたソフトが次々に登場した興奮。
ゲームの楽しみ方を広げてくれた周辺機器の登場、
そしてサテラビュー、ニンテンドウパワーといった、独自のゲーム配信のアイディア。

90年の登場から03年の生産終了まで、スーパーファミコンの歴史は実に13年にわたる。
そして、その続きは今も遊び続けるユーザーの手に委ねられている。

http://www.kiwame.jp/

キワメ 岡山表町店
〒700-0822 岡山県岡山市表町3-7-28
(表町アーケード内天満屋南約300メートル)
TEL：086-233-5456
メール：kiwame208@yahoo.co.jp
HP ：http://www.kiwame.jp/
新取扱商品(売ります・買います)
レトロゲーム全般・現行ゲーム全般・攻略本・ビックリマンシール・カードダス・キン消し・レトロコミック・中古コミック・ボトルキャップフィギュア・ゲームセンターの景品… etc

当店は極めて厳
レトロゲームならキワメ
適征大歓迎
営業時間
ALL DAYS
12:00～21:00
探してたモノが見つかるかも？お宝を探せ!!!

ネットショップ キワメ 24時間究極営業中！
激安通信販売 高価通信買取
お知らせ ユーザーのバックナンバー販売してます。欲しい越した方はネットショップキワメへGO
ホームページに商品の激安販売＆超高価買取リストを掲載しております。
プレミアム・レトロソフト多数登録！最新情報を毎日更新します。
ゲームソフト、攻略本、ビックリマンシール大好評発売中！！ TELやメールからもお問い合わせ受け付けております。お気軽にどうぞ。

店内中古商品全品
10%OFF券
ユーザー持参を持参の場合(コピーも可)
有効期限内なら何回でもお買い物が
店内中古商品全品10%OFFになります。(*^▽^)ノ
すなわち店内ショーケースの激レア品やビックリマン等々 ▶なんでも大特価!
有効期限：2005年11月30日まで(他の割引とは併用できません)
クーポンクター

爆裂究極セール開催!!
もちろん価格が「爆裂究極」ですよ。ネットショップキワメをチェック!!
セール期間：9/10(土)～10/2(日)
売り尽くす覚悟はできました！
ぜひ、この機会に!!(店長談)
売り切れの商品はご容赦ください。売り切れた商品は気合入れて再入荷します。
インターネット環境のない方も大丈夫！
TEL もしくはメールで「ユーザー爆新号の爆裂究極セールを見た」と一言お願いします。
TEL・メールでも爆裂究極セールプライスで対応します。

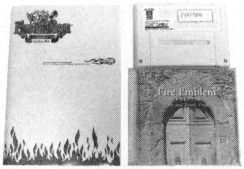
# 10月号(No.21)読者プレゼント

2005年 10月3日 消印有効

スーパーファミコン特集いかがでした？　今回の読者プレゼントは特集に合わせてスーファミゲームの大放出です。中でも注目は『バイオメタル』。『バイオメタル』は流通量が少ないので、これが最初で最後のチャンスかも？　巻末のアンケートハガキに欲しい賞品をご記入のうえ、ご応募下さい！

## 内野和宏さん　提供

❶『ファイアーエムブレム　トラキア776』セット



SFメモリカセットに入った『トラキア776』ソフトとサントラCD、攻略本の3点セットです

1名様

## 編集部　提供

❷ゲームグッズ『ファイアーエムブレムトラキア776限定版』
トレカ・ハンカチ・ペガサスぬいぐるみセット

『FEトラキア776』の限定版グッズセット。ペガサスぬいぐるみがラブリー♥

1名様

## 松岡まゆみさん　提供

❸SFメモリカセット
(『伝説のオウガバトル』)

1名様

こちらもSFメモリカセット。中身は『伝説のオウガバトル』です

## 石井英明さん　提供

❹スーパーファミコンソフト
『バイオメタル(箱説なし)』

今号で特集したシューティング『バイオメタル』のソフトです。貴重な1本!

1名様

## 柏木滋さん　提供

❺スーパーファミコンソフト
『ラブクエスト』

伝説のバカゲーRPG『ラブクエスト』。高倍率は必至の1本

1名様

## 臼井大さん　提供

❻スーパーファミコンソフト
『悪魔城ドラキュラ』

1名様

## 骨鳥葬さん　提供

❼スーパーファミコンソフト
『ソウルブレイダー』

1名様

## 匿名希望さん　提供

❽スーパーファミコンソフト
『テイルズ オブ ファンタジア』

1名様

## 阿笠亨葉っぱさん　提供

❾メガCDソフト
『サイキックディテクティヴシリーズVol.3　AYA』
『サイキックディテクティヴシリーズVol.4　Orgel』

セットで1名様

❿メガCDソフト
『ファイナルファイトCD』

⓫メガCDソフト
『バトルファンタジー』

各1名様

## 小林さん　提供

⓬書籍「スーパーファミコン大百科」(94年度)
⓭攻略本「不思議のダンジョン2　風来のシレン公式ガイドブック」&「公式ガイドプロフェッショナル」

各1名様

## 編集部　提供

⓮スーパーファミコンソフト
『ロマンシング サ・ガ』
『ロマンシング サ・ガ2』
『ロマンシング サ・ガ3』
攻略本「ロマンシング　サ・ガ2　基礎知識編」
攻略本「ロマンシング　サ・ガ2　完全攻略編」

セットで1名様

⓯ゲームボーイソフト(箱説なし)
『魔界塔士Sa・Ga』
『Sa・Ga2　秘宝伝説』
『Sa・Ga3　時空の覇者』

『Sa・Ga』特集にあわせて、編集部でも3作セットをご用意しました!

セットで1名様

ゲーム・PCソフトの事なら駿河屋へ！●オールドゲーム高価買取中！●88ソフト等古いパソコンソフト買取します。

ゲームミュージックCD買取強化中！レア物高く買います。

大公開

# ★これはほんの一例です！駿河屋の高価買取価格★

## 今月の目玉買取！要チェック！

ゲームミュージックCD 高価買取

イヴ・バースト・エラー／オリジナル・サウンドトラック
駿河屋買取り価格 ¥4,000

ゲームミュージックCD 高価買取

サクラ大戦ドラマCD全集
駿河屋買取り価格 ¥12,000

ゲームミュージックCD 高価買取

限定版 True Love Story Special Song Box
駿河屋買取り価格 ¥6,500

## ゲームミュージック 高価買取リスト

### CD◆ゲーム系

| | |
|---|---|
| ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 アレンジ ST | ¥2,000 |
| アーマードコア ラストレイヴン オリジナルサウンドトラック | ¥1,100 |
| R・TYPE SPECIAL | ¥2,000 |
| アクトレイザー 古代祐三 | ¥2,000 |
| 悪魔城ドラキュラ MIDIコレクション | ¥2,000 |
| パーフェクトコレクション イーストボイ ボイーンオブイーズ | ¥2,500 |
| ウィザードリィCDドラマ！ ベルーエニール異聞～ 初回版 | ¥2,500 |
| 英雄伝説4 朱紅い雫 2枚組 | ¥2,000 |
| Excursion25サイボウ Vol.2 Theme soft game music | ¥2,500 |
| F－ZERO Tゲームミュージック13 | ¥2,500 |
| エメラルドドラゴン金盆集カラー8P ミニブック付 | ¥2,200 |
| エメンタルマスター(Vol.4 ラウ) ソフト GAME MUSIC | ¥2,300 |
| オウガバトル OGRE GRAND REPEAT | ¥2,500 |
| ALL SOUNDS OF ガデュリン | ¥2,300 |
| OZ Original Soundtrack | ¥1,800 |
| 赤司尊敬生編アレンジ&オリジナルサウンドトラック | ¥2,000 |
| 鬼魂サウンドトラック | ¥1,400 |
| 貝獣物語 | ¥2,500 |
| かまいたちの夜特別編スペシャルアレンジバック | ¥2,300 |
| Culdcept～カルドセプト オリジナルサウンドトラック | ¥2,000 |
| ガンゲージOST | ¥2,000 |
| Killer 7 Original Sound Track | ¥1,600 |
| クイズなないろドリームス虹色町の奇跡 | ¥1,500 |
| 組曲グラディウス・ファンタジア | ¥2,500 |
| グランディアエデンスボーディアSET 紙ケース付 | ¥2,500 |
| コズミックファンタジー 銀河英雄伝説 オリジナルサウンドトラック | ¥2,000 |
| コナミ・GMCップ・ファクトリー1／コナミ矩形波倶楽部 | ¥3,000 |
| 魂斗羅スピリッツ | ¥4,000 |
| サイキック・ディテクティヴ・シリーズ・ザ・ベスト | ¥2,500 |
| ザウス ヴォーカルコレクション企 | ¥2,800 |
| 信長編 ライブコンサート スターオーシャン&ウォルキューレ プロファイル | ¥2,400 |
| ザ・サイバーパンク アドバンテージ スケッチキャー ズ ムトゥ ラックス | ¥2,000 |
| 鮫！鮫！鮫！ | ¥2,200 |
| サンダーフォースVII | ¥2,800 |
| 沙羅曼蛇 －Again－ コナミ矩形波倶楽部 | ¥2,000 |
| サンダークロス／コナミ矩形波倶楽部 | ¥2,800 |
| ジェットセットラジオフューチャー ST | ¥2,000 |
| テレビシリーズ 美少女戦士セーラームーンSuperS ST | ¥2,000 |
| スーパードンキーコングオリジナル・サウンド・ヴァージョン | ¥2,500 |
| スーパーマリオワールド／スーパーマリオ大百科 | ¥3,000 |
| スーパーリアル麻雀P6 OST | ¥2,000 |
| スターオーシャン パーフェクトサウンドコレクション | ¥2,000 |
| スタークルーザー II・イメージ・サウンド | ¥2,500 |
| スペースキャンドルもがーれと ミクモでCAN'T STOP REMIX | ¥2,800 |
| ゼルダの伝説～ムジュラの仮面 | ¥3,400 |
| 戦国BASARAオリジナルサウンドトラック | ¥1,400 |
| ソウルキャリバー オリジナルサウンドトラック 初回限定版 | ¥2,000 |
| ソウルフレイダー／タケカワユキヒデ | ¥2,500 |
| ソーサリアンフォーエバー 1～2 各 | ¥2,400 |
| 続初志物語 －春学旅行－ソングコレクション | ¥2,000 |
| ソニック・アドベンチャ Degi－Log OST | ¥2,000 |
| ソリッド スネーク メタルギア2 | ¥2,500 |
| ダークセイバーオリジナル ボーカルトラック | ¥2,600 |
| 大航海時代 Vol.4 | ¥2,000 |
| チャムシュージックス 五郎兵衛ふんどし作戦！アニメ&スピンオフ オリジナルサウンドトラック | ¥1,300 |
| 大魔界HGSMCAPCOM17ルファライクライク | ¥2,000 |
| タスクフォースハリアー／UPL | ¥2,500 |
| タクティクスオウガ オリジナルサウンドバージョン 初回版 | ¥3,200 |
| 双獣龍 ダブルドラゴンII | ¥2,000 |
| 超兄貴～究極無敵銀河最強男～ | ¥2,500 |
| 限定版 TWO:LEAF／ちiaraway | ¥2,000 |
| ティルズ・オブ・レジェンディア | ¥1,700 |
| ラビンスタ・スプラウト La Petite Princesse ～サンプリング | ¥1,500 |
| 天外魔境ZERO デジタルリミックス | ¥2,500 |
| 電脳聖ライバーコップ PERFECT MUSIC COLLECTION | ¥2,500 |
| 闘魔鬼神伝ONI OST | ¥2,000 |
| どきどきポケッテ 金髪美ネーブスエルコルダンの物語 | ¥2,800 |
| ドラゴンクエストの うたノルーラ | ¥3,500 |
| ドラゴンスピリッツ～エモーショナル・サウンド | ¥2,500 |
| ドラゴンナイトIV コンプリート・ミュージック・ファイル | ¥2,000 |
| ドラゴンフォースオリジナルサウンドトラック | ¥2,000 |
| ドラッグ・オン・ドラグーン2 | ¥1,100 |
| ゼガサターンNights オリジナルサウンド・トラック | ¥2,300 |
| 七ツ風の島物語 | ¥2,000 |
| 信長の野望天翔記 | ¥3,200 |
| バーニングレンジャー | ¥2,500 |
| ミュージック フロム ハイドライド3 | ¥2,500 |
| パストアムーブ ダンス天国MIX／オリジナルサウンドトラック | ¥2,000 |
| BAROQUE OST | ¥2,500 |
| POWER DoLLS オリ二ー版2540 OVA MUSIC－FILES | ¥2,200 |
| 火魅子伝～志賀オリジナルゲームサウンドトラック | ¥2,200 |
| ファイアーエムブレム・トラキア776 オリジナルサントラ | ¥2,200 |
| ファイナルファンタジータクティクス オリジナルサウンドトラック 新作付 | ¥2,200 |
| FINALFANTASYX | ¥1,200 |
| ファミコンジャンプ ～英雄烈伝～ －G.S.M. | ¥3,500 |
| ファルコム スペシャルBOX'97 初回版 | ¥3,000 |
| ふよふよDX コンプリート・ベスト アルバム1／宮中雅己 | ¥2,500 |
| 光景 Fragment The heat haze of summer | ¥2,300 |
| ブランディッシュ・ピアノ・コレクション | ¥2,800 |
| プリンセスメーカー2 ～PMD」視頃正裕 | ¥2,000 |
| ベア・ナックル2／古代祐三 | ¥2,400 |
| ベイグラントストーリーOST | ¥7,000 |
| ヘラクレスの栄光4～神々からの贈り物～ | ¥7,000 |
| 封神演城 エルツヴァーユ オリジナルドラマ | ¥2,300 |
| ポンコツ浪漫大活劇ハピートロット オリジナルサウンドトラックス | ¥1,500 |
| マージ Marginal Sound Track | ¥2,000 |
| マグナカルタ ST | ¥2,000 |
| ドラマアルバム／水月～夢幻第三章 | ¥1,600 |
| 未来忍者GSMNAMCO1 | ¥2,000 |
| 武蔵伝2ブレイドマスター オリジナル・サウンドトラック | ¥1,400 |
| メモリーズオフコンプリートボックス(5000個限定)BOX仕様 | ¥5,500 |
| メロディーオブ・レジェンド Chapter of Love | ¥2,500 |
| ラングリッサー5オリジナルサウンドトラック | ¥2,500 |
| REALBOUT餓狼伝説アレンジサウンドトラック | ¥2,000 |
| 龍騎兵団ダンザルブ／APOLLPN | ¥2,000 |
| ルナ・ソングス2～姫を大地の記憶～ | ¥3,800 |
| ロックマンX | ¥2,500 |
| Sound Fantasy ロマンシア | ¥2,500 |
| ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～ | ¥2,400 |
| ワイルドアームズアドヴァンス | ¥1,600 |
| ワルキューレの伝説外伝 ローザの冒険 | ¥2,000 |

## オールドゲーム 高価買取リスト

### ゲーム◆ドリームキャスト

| | |
|---|---|
| 青の6号 遺跡不持人－Time and Tide－ | ¥3,500 |
| 斑鳩～IKARUGA～ | ¥4,500 |
| 北へ Photo Memories | ¥3,600 |
| グラウエンの鳥籠 全6巻セット | ¥22,000 |
| スペースチャンネル5 Part2 初回限定版(DOSイレイント) | ¥6,000 |
| セガガガ 初回限定版(トリームキャストタイレイント専用) | ¥4,500 |
| ナップルテールーArsia in Daydream～ | ¥2,500 |
| 限定版 ボーダーダウン | ¥7,800 |

### ゲーム◆スーパーファミコン

| | |
|---|---|
| 赤ずきんチャチャ | ¥2,000 |
| SM調教師曜1 | ¥6,000 |
| 美食戦隊 善蔵野郎 | ¥6,800 |
| 晦 つきこもり | ¥3,300 |
| 美少女レスラー列伝ブリザードYUKI | ¥7,800 |
| ファイナルファイトタフ | ¥7,000 |
| ファイアーエムブレム トラキア776DXパック(コンビニ版) | ¥7,800 |
| メタルスレイダーグローリィ(ハクターズットSFメモリカセット製品版) | ¥5,000 |
| ラブクエスト | ¥4,500 |
| レンダリング・レンジャーRR | ¥2,800 |

### ゲーム◆ニンテンドウ64

| | |
|---|---|
| ゴールデンアイ007 | ¥3,300 |
| 新世紀エヴァンゲリオン | ¥2,000 |
| どうぶつの森(コントローラパック同梱版) | ¥4,000 |

### ゲーム◆ゲームボーイ

| | |
|---|---|
| ウィザードリィ1 カラー版 | ¥1,800 |
| シャドウゲイト リターン | ¥1,600 |
| マジカルチェイスGB～見習い魔法使い賢者の谷へ | ¥2,500 |

### ゲーム◆ファミコン(箱無)

| | |
|---|---|
| 機動戦士ZガンダムSHORTSTRANGE ファイナルバージョン | ¥15,000 |
| キョロちゃんランド | ¥8,000 |
| スノーブラザーズ | ¥8,000 |
| ソーブバニック | ¥4,000 |
| 百の世界の物語 | ¥5,000 |
| メタルスレイダー・グローリー | ¥6,300 |

### ゲーム◆セガサターン

| | |
|---|---|
| アストラスーパースターズ | ¥5,500 |
| クローズ ザ・バトルアクション フォーセガサターン | ¥3,000 |
| シャイニングフォーススプレミアムディスク | ¥4,000 |
| 心霊吹殺師 太郎丸 | ¥15,500 |
| ファイナルファイトリベンジ 単品 | ¥7,500 |

### ゲーム◆メガドライブ

| | |
|---|---|
| バトルマニア大吟醸 | ¥7,000 |
| 幽々遊文自書～魔法統一戦 | ¥5,500 |

### ゲーム◆スーパー32X

| | |
|---|---|
| バーチャファイター32X | ¥5,500 |
| パラスコート | ¥5,000 |

### ゲーム◆ゲームギア

| | |
|---|---|
| GGアレスタ | ¥3,000 |
| パンツァードラグーンMINI | ¥2,500 |

### ゲーム◆SEGA MARK III

| | |
|---|---|
| 極悪同盟ダンプ松本 | ¥3,000 |
| スペースアーマー | ¥5,500 |

### ゲーム◆NEC PCFX

| | |
|---|---|
| ごみっくろーど | ¥4,000 |
| FXスーパーリアル麻雀P5 | ¥3,300 |

### ゲーム◆PCエンジン Huカード

| | |
|---|---|
| 不思議の夢のアリス | ¥3,000 |
| マジカルチェイス (初版) | ¥8,000 |

### ゲーム◆PCエンジン CD

| | |
|---|---|
| ギャラクシー刑事GAYVAN | ¥2,500 |
| クイズDE学園祭 | ¥2,000 |
| ゲイングランドSX | ¥3,500 |
| デッド・オブ・ザ・ブレイン1&2 | ¥9,500 |
| フォーセットアムール | ¥6,000 |

### ゲーム◆PCエンジン アーケードカードS対応

| | |
|---|---|
| 魔導物語I | ¥9,000 |

### ゲーム◆NEO・GEO

| | |
|---|---|
| (ROM)NINJA MASTERS | ¥38,000 |
| (ROM)サ・キング・オブ・ファイターズ2002 | ¥11,000 |
| (ROM)サムライスピリッツ零スペシャル | ¥36,000 |
| (ROM)ショックトルーパー セカンドカカド | ¥45,000 |
| (ROM)ちびまる子ちゃんテラックスクイズ | ¥65,000 |
| (ROM)ニンジャコマンド | ¥15,000 |
| (ROM)ビューポイント | ¥13,500 |
| (ROM)メタルスラッグ 2 | ¥19,000 |
| (ROM)わくわく7 | ¥18,000 |
| (ROM)餓狼 MARK of THE WOLVES | ¥19,500 |
| (ROM)将棋の達人 | ¥13,000 |
| (ROM)超人学園ゴウカイザー | ¥15,000 |

### ゲーム◆NEO・GEO CD

| | |
|---|---|
| (CD)起鉄ブリキンガー | ¥6,000 |
| (CD)リアルバウト餓狼伝説2 ザ・ニューカマーズ | ¥1,400 |

### ゲーム◆NEO・GEO ポケット

| | |
|---|---|
| (NGP)スーパーリアル麻雀 プレミアムコレクション | ¥4,000 |
| (NGP)めざせ!漢字王 | ¥2,500 |

### ゲーム◆3DO

| | |
|---|---|
| トゥインクルナイツ | ¥3,000 |
| バーチャルカメラマン2 | ¥2,800 |

### ゲーム◆ヴァーチャルボーイ

| | |
|---|---|
| インスマウスの館 | ¥2,800 |
| バーチャルLAB | ¥27,000 |

### PC◆PC88 5FD

| | |
|---|---|
| Magical House マジカルハウス | ¥9,000 |
| 夜の天使たち～私鉄沿線殺人事件～ | ¥7,000 |

### PC◆FM TOWNS

| | |
|---|---|
| ネクロノミコン | ¥1,200 |
| 魔法大作戦 | ¥3,000 |
| リーチングカンパニー with サウンドウェア | ¥1,500 |

### PC◆18禁 PC98 3.5FD

| | |
|---|---|
| 学園戦記 | ¥1,800 |
| キャミソール | ¥4,000 |
| 晴れのちおおさわぎ | ¥8,000 |
| レッスルエンジェルス | ¥4,000 |

### PC◆18禁 Windows 3.1

| | |
|---|---|
| 真淫獣学園3 | ¥2,000 |
| セーラーウォーズ | ¥2,700 |
| バナナ倶楽部まにあ | ¥4,000 |

### PC◆一般 PC98 3.5FD

| | |
|---|---|
| キングス・ダンジョン | ¥2,500 |
| タウヒード | ¥2,000 |
| 妖撃隊～邪神降魔録～ | ¥5,000 |

## DVD アニメDVD高価買取中！

定価の 40～60%で買取致します！

## ただ今駿河屋では 原画集 買取強化中!!

通常よりプラス査定しております！この機会にぜひ！

発売から3ヶ月以内・・・定価の5割
発売から6ヶ月以内・・・定価の4割
発売から1年以内・・・定価の3割

## ご注文は とっても簡単！

TEL 054-268-3005
FAX 054-268-3006
●電話受付（12：00～22：00）●Fax受付（24時間）

E-mail 24時間受付
販売専用 suruga@vesta.dti.ne.jp
買取専用 buy@gx-japan.com

## 通信買取申込み方法

●e-mail、Fax、電話のいずれかで商品の最新買取価格等をご確認下さい。
●お問合せ後、最新買取価格、手順等をお教えしますので、その後商品を郵送して下さい。
●送金は現金書留・銀行振込のいずれかになります。
●買取手数料とかいたしまして400円申し受けます。(銀行振込の場合)ご了承下さい。
※お問合せタイトルが多い場合はなるべくFAXかE-mailをご利用下さい。いきなり商品を送るのはご遠慮下さい！
商品郵送先：〒421-0111 静岡県静岡市駿河区丸子新田317-1 【駿河屋ネット通販部 宛

## 通信販売申込み方法

●e-mail、Fax、電話のいずれかで商品の在庫状況・最新販売価格等をご確認下さい。
●在庫確認後、販売価格、手順をお教えします。●お支払いは代引き・現金書留・銀行振込のいずれかでお願いします。

送料(通信販売注文の場合)
商品代金1万円以上で500円引き
商品代金2万円以上で送料無料！

送料(ネット注文の場合)
●商品代金5千円未満～送料700円 ●商品代金5千円以上～送料500円
商品代金1万円以上で送料無料！

★駿河屋の通信販売は、お客様のご希望によりヤマト運輸の局留め納品システムを採用！ご家族などに荷物を見られたくない方には大変便利です！

ゲーム・PCソフトの事なら駿河屋へ！●オールドゲーム高価買取中！●88ソフト等古いパソコンソフト買取します。

Gameソフト　ゲームソフト（FC・SS・PS・PS2・DC etc...）　PCソフト（18禁・一般作）

★家庭用ゲーム・PCソフトなどなどゲームソフトの事ならおまかせ下さい！驚きの納得価格で365日受付中です！★

PCソフト　インターネットショップ　駿河屋の通信販売・通信買取　速報

http://www.gx-japan.com/suruga

## 駿河屋だからここまで出来る！ OLDGAME激安祭！

セール開催期間　本誌発売日より9月15日まで

※商品の在庫が無くなり次第終了させていただきます。
※このコーナーの商品はお1人様同一商品1点までとさせていただきます。

## ドリームキャスト本体＋ソフト35本セット　中古

超特価！ ¥9,800 税込

※箱説付ドリバス開封済（型番は選べません）

名作を遊び倒そう!!

| | |
|---|---|
| SEVENTH CROSS | スペースチャンネル5 |
| ペンペントライアイスロン | Web Mystery予知夢予見ル猫 |
| モナコグランプリ レーシングシミュレーション2 | リング |
| July（ジュライ） | 七つの秘館 戦慄の微笑 |
| セガラリー2 | あつまれ！ぐるぐる温泉 |
| バーチャファイター3tb | SUPERSPEED RACING(スーパースピードレーシング) |
| J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! | 闘魂烈伝4 新日本プロレスリング |
| プロ野球チームをつくろう! | プロ野球チームであそぼう! |
| インカミング 人類最終決戦 | CAPCOMvsSNK ミレニアムファイト2000 |
| Get Bass | バーチャストライカー2Ver.2000.1 |
| ジャイアントグラム全日本プロレス IN 日本武道館 | シェムム～～芬木～ 一章 横須賀 |
| ポップンミュージック | ゴルフしようよ |

## セガサターンソフト　中古　大放出！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1本 | 300円 税込 | 30本 | 3,980円 税込 |
| 5本 | 1,200円 税込 | 40本 | 4,980円 税込 |
| 10本 | 1,980円 税込 | 50本 | 5,980円 税込 |
| 20本 | 2,980円 税込 | 60本 | 6,800円 税込 |

◆◆選び放題のソフトは不朽の大名作!!◆◆

| | | |
|---|---|---|
| ストリートファイターZERO | デビルサマナー ソウルハッカーズ | 真・女神転生デビルサマナー |
| エネミー・ゼロ | スレイヤーズろいやる | ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE |
| シャイニング・ウィズダム | ビクトリーゴールWORLD WIDE edition | X-MEN VS STREET FIGHTER(単品) |
| 日本代表チームの監督になろう!世界制サッカーRPG | Winter Heat | 機動戦士ガンダム外伝2を受け継ぐ者 |
| NiGHT(ナイツ) | EVE the lost one | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(単品) |
| デイトナUSA | 機動戦士ガンダム外伝1戦慄のブルー | プロ野球グレイテストナイン'98 |
| Dの食卓 | 機動戦士Zガンダム前編 | J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう |
| 電脳戦機バーチャロン | シャイニングザホーリィアーク | セガワールドワイドサッカー'98 |
| リグロードサーガ | DEEP FEAR | ルナシルバースターストーリー |
| バーチャコップ | サクラ大戦 | バーチャコップ2 |
| セガラリー・チャンピオンシップ | デカスリート | 超絶空要塞マクロス 愛・おぼえていますか |
| ヴァンパイアハンター | 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド | グランディア |
| ラストブロンクス | シャイニング・フォースシンフリオ1王都の巨神 | ガングリフォン |
| 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | プロ野球チームをもつくろう! | バイオハザード |
| スーパーロボット大戦 F完結編 | サクラ大戦2 君、死にたもうことなかれ | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(単品) |
| スーパーロボット大戦 F | J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!2 | ザ・コンビニ あの町を独占せよ |
| 新世紀エヴァンゲリオン | リグロードサーガ2 | トゥームレイダース |
| 天外魔境 第四の黙示録 | ときめきメモリアル～forever with you～ | 機動戦士ガンダム ギレンの野望 |
| 新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ | ゼロヨンチャンプDooZy-J TypeR | ヴァンパイアセイヴァー(単品) |
| VIRUS(ウィルス) | テラ ファンタスティカ | 真説・夢見館跡の奥に誰かが… |

## スーパーファミコン本体＋ソフト32本セット　中古

超特価！ ¥9,800 税込

※箱説無し。AVケーブル・ACアダプター別売

懐かしの名作勢揃い!!

| | | |
|---|---|---|
| 聖剣伝説3 | スーパー桃太郎電鉄DX | 実況パワフルプロ野球3 |
| スーパーボンバーマン4 | スーパーファミスタ5 | 第4次スーパーロボット大戦 |
| がんばれゴエモン キラキラ 達磨ばくだいがっこにおったの巻 | スーパードンキーコングディクシー&ディディー | 風来のシレン 不思議のダンジョン2 |
| スーパーマリオカート | かまいたちの夜 | ドリフトキングZ 土屋圭一&仙東正明首都高バトル2 |
| ロックマンX3 | スーパードンキーコング3謎のクレミス島 | 実況ワールドサッカー2ファイティングイレブン |
| スーパーボンバーマン2 | すーぱーぷよぷよ | ダービースタリオン3 |
| スーパーマリオRPG | スーパーマリオコッシーアイランド | スーパーファミスタ3 |
| ボンバーマン・ビーダマン | ロックマンX7 宿命の対決 | 天外魔境ZERO |
| ロックマンX2 | ロマンシング サ・ガ3 | スターフォックス |
| RPGツクール2 | スーパードンキーコング | スーパーフォーメーションサッカー'95 dellaゼリエム |
| トルネコの大冒険 不思議のダンジョン | | |

※こちらのソフトは箱・説明書無しです

## プレイステーションソフト　中古　大放出！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1本 | 300円 税込 | 20本 | 3,580円 税込 |
| 10本 | 2,480円 税込 | 30本 | 4,980円 税込 |

◆◆面白さはどれも折り紙つきです!!◆◆

| | | |
|---|---|---|
| ラブひな ～愛は言葉の中に～ | 玉藻物語 | ギャロップレーサー |
| 全日本プロレス～王者の魂～ | ウンジャマ・ラミー | FIFAロード トゥ ワールドカップ'98 |
| 通常ときめきメモリアル～forever with you | 筋肉番付 Vol.1～俺が最強の男だ!～ | ギャロップレーサー2 |
| V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION | ビートマニア APPEND 3rdMix | ハイパーオリンピック イン アトランタ |
| オメガブースト | REBUS(レブス) | リッジレーサーレボリューション |
| リベログランデ | ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 | リッジレーサー |
| ソウルエッジ | ファイナルヴァージョン | ワールドスタジアムEX |
| 実況パワフルプロ野球'99開幕版 | BOXER'S ROAD | レイジレーサー |
| SDガンダムGジェネレーション | ダービースタリオン | FORMULA 1 |
| DINO CRISIS | グランツーリスモ | 鉄拳2 |
| コンビネーションプロサッカー～ハーフの監督になって世界をめざせ!～ | R4-RIDGE RACER TYPE4 | TOBAL NO.1 |
| パラサイト・イヴ | エースコンバット | 闘神伝2 |
| | ビヨンド・ザ・ビヨンド | どこでもいっしょ |

上記特価タイトルはほんの一例です!!
駿河屋にはその他お買得商品が盛りだくさん！

詳しくはこちらの駿河屋HPまで…！

http://www.gx-japan.com/suruga

## 通信買取・販売の受付はこちらまで！

高価買取リスト＆激安販売リスト毎週更新中！

a-too エーツーグループ ネットショップ 駿河屋 -suruga-ya-

●駿河屋取扱い商品●
ゲーム・PCソフト・DVD(アニメ・洋画・アダルト)・アニメ関連CD・書籍etc…

★無料メールマガジン発行中！お気軽にお問合せ下さい！★

ネットショップ 駿河屋の通信販売　例えば

話題騒然！噂の通販！

中古在庫がこんなに豊富なのです！
PCソフト…20,000本
ゲームソフト…20,000本
アニメDVD・CD…20,000枚
その他・攻略本、原画集etc…

諦めていたタイトルも、駿河屋なら見つかるカモ！

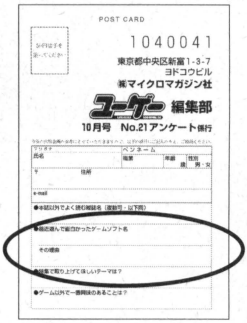
http://www.gx-japan.com/suruga

他にもあるよ！「a-too」のHPをヨロシク！　アダルトコミック＆同人誌取扱い開始！詳しくはHPにて！

http://www.a-too.co.jp/mokuroku/　E-mail 24時間受付　ota-ike@jade.dti.ne.jp

# 直感ちょっかん ヒトコト 第2回

みなさん、毎号送られてくるアンケートはがきの表面に「最近買って面白かったゲームソフト名」「その理由」という欄があるのをご存知だろうか？　前回まとめて掲載してみたところ、これが大好評！　めでたくレギュラーコーナーとなりました。ファミコンや3DOのゲームが入っているのは、いかにも『ユーゲー』の読者らしくて面白いところです。それでは、読者の心の叫びの数々をご堪能あれ！




ココ！

**『nintendogs　柴&フレンズ』（DS）**

●すれ違い通信を幕張のイベントでやるのが楽しい。

（神奈川県　酒缶）

**『ファミコンウォーズDS』（DS）**

●通常のSLGは大画面で遊びたいですが、このシリーズだけは携帯機に合っていると感じます。

（北海道　斉藤章道）

**『押忍！闘え！応援団』（DS）**

●ストーリーに感動してマジ泣き。年とると涙腺がゆるくなって……。

（東京都　しーら）

**『押忍！闘え！応援団』（DS）**

●パッケージからしてバカ丸出し！　内容は新感覚音ゲーというのも良い。（宮崎県　レッドメン）

**『剣豪3』（PS2）**

●千円で買ったのが申しわけないくらい、面白かった。このソフトがあれば他のゲームはもういらないかも。

（埼玉県　Rootsー）

**『COOL　COOL　TOON』（DC）**

●曲良し、キャラ良し、なぜマイナー？　「ふつう」と「かんたん」に難度の差がありすぎかも。

（千葉県　ポョポョキュー）

**『ポパイの英語遊び』（FC）**

●……何気にアツイ!!　知らんような問題が出ると絶句するが。「SCIENCE」は難易度が高いぞ。

（北海道　大草章一）

**『ナムコ　クロス　カプコン』（PS2）**

●超面白い！　もっと騒げよ世間！　何気に12禁。さまざまな場所にネタが隠されている。実にユーゲー向き。

（静岡県　ビリードレイク）

**『WILD　CARD』（WS）**

●パーティーを組むキャラの能力やサブ主人公に切りかわった時などは、最初のダンジョンがかなりきびしい（というよりクリア不可能？）。が、それをのりこえ、ある程度キャラが強化されてくるとはまり出す。宝物発見や魔物討伐が全てカードで（お金・移動でさえも）構成されている世界は1シナリオ5～10分と手軽だが奥深い。

（静岡県　シンヤ）

**『コンカー：ライブ&リローデッド』（XBOX）**

●ずーっとXBOXで出るのを待っていた。不思議の国のアリスのような不条理さであぜんとなる…。ウンコ転がしてる時、何やってんだろオレ？　とむなしくなる。（大阪府　コケカキイキイ）

**『DS楽引辞典』（DS）**

●……浪人生だから（泣）。

（広島県　とし）

**『零～紅い蝶～』（PS2）**

●4時間ぶっ続けでやったら幻覚見た（実話）。（新潟県　化野怪斉）

『パワー・ブレイザー』（FC）
●難しいが操作性がよく、何度も挑戦したくなる。音楽がどの面もカッコいい。久々の掘り出し物です。
（岡山県　浜田佳希）

『スカイガンナー』（PS2）
●金欠に困って売ったけど、買いなおしました。登場キャラのファムのシッポを触ってみたい。気持ち良さそうなので。
（岡山県　京りず）

『英雄伝説　ガガーブ　トリロジー　白き魔女』（PSP）
●フィリーーーーーーーーーー!!　すいません馬鹿で……。
（広島県　なゆた）

『アタリミックス：ハッピー10ゲームズ』（DS）
●レトロゲーマーなので（笑）。でも当時『アステロイド』は本気でやり込んだし、『グラビター』もハマるし。
（茨城県　妖怪出魂）

『オーバードライビン』（3DO）
●PS版には無い大人の余裕が感じられる。ライバルと走っても良し、クルージング感覚で流しても良し。実写を超えた夕焼けのグラフィックセンスに泣いた。
（大阪府　北倉かずい）

『レイストーム』（PS）
●ノイ・タンツのアレンジ曲目当てでGET！　……感激！
（香川県　BUZZ）

『ポンコツ浪漫大活劇　バンビートロット』（PS2）
●闘技場でバトルしたり、化石発掘したり、株に手をだしたりなど、本当にいろいろな事ができるのには度肝をぬかれました。ロードは長いですけど、なんかのんびりとできるゲームですね。
（埼玉県　シンラ）

『メトロイド フュージョン』（GBA）
●FCディスクシステム時の良き処を失っておらず、ストーリーもすんなり溶けこめた。
（神奈川県　石塚浩点酢）

『メタルサーガ　砂塵の鎖』（PS2）
●やっぱりおもしろい！　でも、もっとボリュームがほしかった。
（富山県　みけねこ）

『こみっくパーティー』（DC）
●同人誌界のプロジェクトXなところ。
（富山県　安平吉希）

『メソポタミア』（PCE）
●隠しゲームのシューティングがアツクテシヌゼ!!
（兵庫県　てくのん）

『ドラえもん迷宮大作戦』（PCE）
●前に一度買ったゲームだけど、BGMが聴きたくてまた買った。BGMが本当にGOOD！
（栃木県　003）

『ニュールーマニア　ポロリ青春』（PS2）
●Serani Poji最高！　気になるドラマは〝恋愛調味料〟
（栃木県　TAKA）

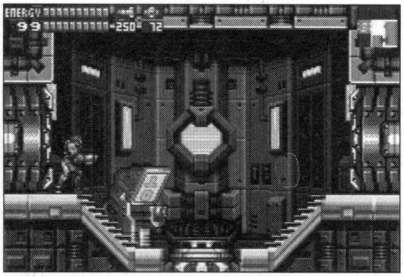
『伝説のオウガバトル』（SFC）
●今まで機を逃してやりそこねていたが……面白い。さすが。
（千葉県　尚六）

『ダンスダンスレボリューション セカンドミックス』（DC）
●ダイエット中。真夏のエンドレスモードは死にます。
（福岡県　隼人）

『トラバース』（SFC）
●なかなかパーティーの強さに見合ったイベントをさがすのが、大変だけど楽しい。パンドラボックスのゲームは捨てがたい。
（京都府　メンデス）

『桃太郎電鉄G　ゴールド・デッキを作れ！』（GBA）
●SFC以来10年以上振りにプレイしたがやはり秀逸。仙台に球団があるのがタイムリー。
（神奈川県　強欲天翔!!）

『ファミコン探偵倶楽部PartⅡ　うしろに立つ少女』（GBA）
●シンプルな画面と音楽だからこその怖さがある。
（愛知県　弘崎まろ）



『メトロイドフュージョン』。エンディングのおまけ目当てに、やり込んでるファンも多いとか……

## 第6回★仕事中もいっしょ!

『どこでもいっしょ』
◎メーカー：SCE
◎ジャンル：お話しゲーム
◎ハード：ポケットステーション
◎発売日：99・7・22
◎価　格：3800円

※ポケピ……ポケットステーションの住人、「ポケットピープル」の略称

**うるち　マイ**……FC時代からの筋金入りゲーム好きイラストレーター。先輩のナミに誘われ、編集部のお宝ソフトに釣られて漫画を描くことに。PSP版の存在はすっかり忘れていた。近々入手予定。

**大森　ナミ**……弊社営業部所属。その知性と美貌とナイスバディを武器に「ユーゲー」を売りまくる。仕事が命の情熱家で、マイは学生時代の後輩。○年振りの自転車に乗るも、息切れで運動不足を痛感。

……といった具合に、『どこいつ』の魅力といえばキャラクターのカワイらしさはもちろん、教えた言葉によって生み出される意外性やバリエーション豊かな会話そのものにあるんじゃないかと……

べるのさんのホームページ
http://www.age.jp/~lilyring/

# 取説図書館（とりせつとしょかん）

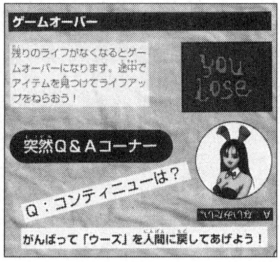
第3回 Manual Maniax 当館の司書 箭本進一

**ゲームは「楽しむ」メディアである。取扱説明書にもユーザーが「楽しめる」ためにさまざまな趣向や工夫、そして遊び心が込められてきた。当館ではゲーム史に残る名書をご紹介しよう。**

## ローカライズの風景

ゲームのマニュアルにおいて、ローカライズ（和訳）は一つの大きなテーマである。外国語で書かれたマニュアルを、いかに分かりやすくするか。外国語特有の表現をどう処理するか。今回はこの課題について正反対の答えを出したマニュアルを2冊ご紹介しよう。

表紙をめくると、案内役のゆりこが登場。ゲームには登場しない、まったく関係のないキャラだ

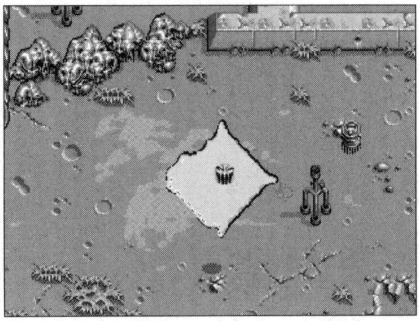



コンティニューがないという厳しさも、ネタにすることで笑わせて納得させてしまう。センスの賜物だ

MD
メガドライブ
**ジ・ウーズ**

ジャンル：ACG
メーカー：セガ・エンタープライゼス
価格：5800円
発売日：95年9月22日

ご存知、メガドライブの海外製アクションゲーム。洋ゲーのマニュアルなのに、突然18歳の女子高生「中山ゆりこ」が登場。バニーガール姿でゲームの内容を紹介してくれる。マニュアルの最後にはなぜか彼氏との対談が載っているのだが、彼女がパンツを2枚売ったことがあるということが明らかになるくらいのもので、ゲームのヒントが隠されていたりするわけではない。しかし、彼女の存在は単なるおちゃらけではない。スライム（ウーズ）が体の一部を伸ばす変わったアクションや、低いところに流れていくという独特の特性が、彼女の口調で書かれた解説文でスルリと理解できてしまうのだ。ストーリーはスライム（ウーズ）にされてしまった科学者が人間に戻るべく戦う……という、洋ゲーで好まれる「主人公変身もの」。そのままだと、いかにも洋ゲーらしいヘビーな雰囲気になってしまいそうだが、こちらも女子高生らしい話口調に救われている。日本と海外の国民性の差を理解したうえでの好アレンジと言えるのではないだろうか。



メガドライブ版は入手困難だが、『ソニックメガコレクション』（GC／PS2）に隠しゲームとして収録されている

撮影協力：フレンズ（秋葉原）

PS

## プレイステーション スターワインダー

ジャンル：レース
メーカー：J・ウイング
価　格：4800円
発売日：97年9月25日

PSの3D宇宙レースゲーム、それが『スターワインダー』。『ジ・ウーズ』がアレンジの効いた取説なら、『スターワインダー』は直球の取説。「乗り物の中にはそれ自身で自動操縦装置を能動的にするものもある」「銀河系のレールにはめこまれた44の宝石を楽しめると、それが完璧に近い天体になる！」など、機械翻訳が吐き出すかのような表現が頻発。「オプション、オプション、オプション」といった英語風の言い回しや「君は吹き飛ばされないだけのガッツはあるか？」といったアメリカンジョークも登場。さらには目次のすべての項目が1～2ページずつずれている……といった案配だ。海外ゲームの雰囲気を伝えるのは難しい仕事である。ニュアンスの変更や言葉のアレンジは、戸田奈津子（大御所の翻訳だが、誤訳・珍訳問題が多数ある）の字幕を例に挙げるまでもなく、常に問題となる。一部のPCゲームでは「日本語にすると雰囲気が壊れる！」ということで、日本語版があるのに英語版を薦めるマニアもいるくらいだ。それなら……というわけなのかそうでないのか、全編英語風のニュアンスで通したのが『スターワインダー』。ビーンボール気味の直球は、取説史上に残るモンドでカルトな珍品を作り出したのである。

オプション、オプション、オプション

スターワインダーは色々なゲームオプションがついている。タイトルメニューで、オプション選択の方向キー下を押す。それから❹ボタンを押す。クォドラントスクリーンでは、❹ボタンを押す。コントローラセットアップを選択すると、オプションメニューが現れる。

方向キーで君の好きなゲームオプションを選び、❹ボタンを押す。
オプションは次のように表示される。
○コントローラセットアップ
○オーディオセットアップ
○ロード

トーナメント

銀河系の44各レールは、イプシロンインディまでのレースを使用できる。そのレールは、10のクォドラントに分けられる。各クォドラントは4つのレールからなっている。ゲームは3つのレール（タイムトライアル）が完了した後スタートする。君「コナーロース」は40個のレール、そして41番目のイプシロンインディでレースをすることになる。最初の2つのクォドラントでは、君は時間を稼ぐ。これが君のテストが始まる所だ。君には大物たちにくらいつくだけのスピードは有るか？クォドラント3から9まで、本当の戦いが始まる。ここで、君は3人のライバルの他に無人船と競う。勝ち進むには、君は各クォドラントで少なくとも2回のレースに勝たなければならない。ふさがている程、ヒマはない。クォドラントでは、もし君がここまで来られたら最後のレースーイプシロンインディにおける大接戦に進むために、4人の最強のパイロットと戦うことになる。

## ～読者の推薦図書～

FC

### ファミコン ソルスティス

読者からの推薦図書、第1回目は千葉県の伊勢昌弘さんからの『ソルスティス』。ファミコンのアクションパズルで、250以上の部屋の練り込まれた構成と、洋ゲーらしい高い難易度が特徴だ。本作のネーミングセンスは独特だ。いわゆるスライムが「追尾粘液体」、スケルトンが「進軍頭蓋骨」。よくある障害物のとげつき鉄球も本作では「幽体爆裂弾」に早変わり。実にハイレベルだ。ここからは妄想だが、ありがちな名前を避けているのは、発売時期がRPGブームのただ中だったからではないだろうか。RPGブームでスライムやスケルトンといった存在が「やられ役」として定着しているがゆえに、差別化をはかるため、おどろおどろしいネーミングとなっているのではないだろうか。なお伊勢さんの手紙には250以上の部屋の繋がりを記した労作の手書きマップが同封されており、ゲームの魅力を伝えてくれている。取説作者の苦労は見事に報われているといっても過言ではないだろう。

伊勢さん自作のマップは、熱意が伝わる手書きによる労作だ

「攻撃毛皮獣」「魔性鳩脅し」など、ハイファンタジーを思わせる工夫されたネーミングが並ぶ。雰囲気抜群だ



**おたより募集中！**
当館では皆様からの推薦図書として、お薦めの取説やゲームに同梱されている資料集などの情報を募集しております！　「取説図書館」係までお送りください。お待ちしております！

# 第8回 UFO -A day in the life-

いつまでも輝き続けるステンレスなPSソフトをあなたに

# PlayStainless プレイステンレス

メーカー：アスキー
ジャンル：宇宙人捜索バラエティ
発売日：99・6・24
価格：5800円

『moon』で鮮烈なデビューを飾ったラブデリックの第2作。ボロアパートを襲った悲劇とは!? 見えないお客さんに住人たちは大混乱。

文：卯月 鮎

## キャトルミューティレーションは死語!?

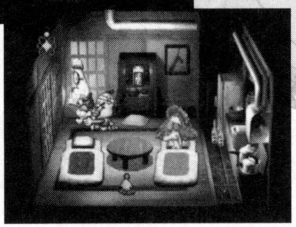
私は残念ながら空飛ぶ円盤を見たことがない（この間、地震雲らしきものを目撃し、その2日後に本当に地震が起きてとても驚いたが、そんなもんだ）。最近のUFOの立場はどうだろう。まったくのデタラメ、という説と、科学的にはあり得る話、2説に分かれているように思える。だが、昔のUFOはもっとオカルト的で、神秘のヴェールをまとっていた。「マジェスティックトゥエルブ」なんて言葉にドキドキしたり……。

さてそのUFOだが、私は屋内でなら遭遇したことがある。それが本作、アスキーの『UFO』。あれは98年あたりだったか、幕張メッセのゲームショウで目撃した。発売前のプロモで詳細は今いち不明だったが『moon』のスタッフの次回作ということだけはわかった。「moonの次はUFO、宇宙つながりか！」と思ったのを覚えている。今度は広大な宇宙空間が舞台……。しかし、ふたを開けてみると予想は大きく裏切られた。画面にはこぢんまりとした小さなアパート。これはちょっと拍子抜け。

でも、やっぱりゲーム自体は楽しかった。小さな六畳間の集合体にぎゅっと謎やペーソス、人生が詰め込まれている。それぞれの部屋は一種の小劇場。ゲームから離れて、好きなシーンをゆっくり観察できるのもまたいい。

本作の開発はラブデリック。ご存知の方も多いと思うが、今では〝ラブデリック系〟なる言葉もある。いくつかのチームに分かれても、似たような匂いを持った個性的なタイトルを生み出す。言ってみれば家系ラーメンみたいなものか。初代『moon』の味に感激した私は、ほかのお店も食べ歩かないと気が済まない。『UFO』はその中でも変化球。見たこともない具がぎゅぎゅっと乗っている冷やし中華。日常に隠れた神秘の味を試してみてほしい。

温かいグラフィックとヘンテコな登場人物は「moon」譲り。105号室のナルシストもいい味出してる



息子を構い過ぎては怒られるおとーちゃん……。人間くさいエピソード満載

## あなたの家にも宇宙人が……

――1999年7月の月、惑星チキューに宇宙旅客船「ダイマ・オー」が墜落。50名の乗客が行方不明となった。彼らは〝原住民の横穴式住居〟こと、二階建ての六畳一間のボロアパートのどこかに潜み、救出を待っている。プレイヤーの任務は、電磁波とフロンガスのせいで、肉眼では確認できない宇宙人を、コスモスキャナー（カメラ）で撮影すること。チャンスを逃さず、しっかり激写だ！

〝宇宙人捜索バラエティ〟と名乗る本作のあらすじはざっとこんな感じ。母船のマザーから指令を受けたプレイヤーは101～205号室まである計8部屋と廊下を回り、乗客の宇宙人を探すことになる。探すとはいっても姿は見えない。頼りになるのは画面左上に表示されるセンサーの反応。さらに、ネコが驚いたり、突然住人が転んだり……と何かしら異変が起こるので、「ここにいるかも」と思う場所で○ボタンを押して勘で撮影。母船に帰って現像し、個々の宇宙人の特徴が現れた〝ばっちシーン〟が撮れていればOK。宇宙人の救出となる。彼らは一定のタイムスケジュールに従って動いていて、あちこちに移動していることもあるから侮れない。

捜索範囲は最初から自由なわけではなく、まずは102号室のAM0時だけ。宇宙人をひとり撮影するごとに徐々に行けるゾーンがオープンし、最終的には24時間、すべての部屋に出動できるようになる。

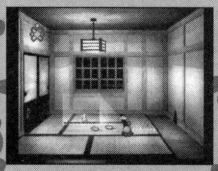
見えないものを、ヒントを頼りに撮影する、というのがメインのゲーム性だが、住人の生活をのぞき見るのも本作の大きなお楽しみ。101号室には1時間しか寝ないでひたすら勉強ばかりの息子と、飲んだくれのおとーちゃんが。103号室のOLは、すっぴんだと地味だが、部屋の片隅に置かれた箱に入ると……。ほかにも、体を鍛えまくるマッチョマン、つまらない1日を過ごす普通のサラリーマン（この人のほうがヘンに思えてくるのが不思議）とさまざま。そんな彼らの周りに宇宙人が現れ、混乱を巻き起こす。突然、芸術家宇宙人ソピカは絵に落書きし、ノミ型宇宙人ノミックは眠るOLの血を吸う……。予想外の出来事に気絶したり怒ったりする人々の反応が笑える。

基本的にばっちシーンは一瞬だけ。もし失敗したら、もう一度その時間帯の頭からやり直すことになる。本作に限らず、〝待ち〟はラブデリック系の特徴。住人を観察しながら気長に待てるかどうかで、『UFO』の向き不向きは決まる。決して万人向けとは言わないが、だからこそハマる人はばっちしハマってしまうのだ。

アパートは小宇宙、それぞれ個性的な部屋を見えない宇宙人が動き回る。観察型ゲームを煮詰めたような、ユニークなスタイルの『UFO』。その輝きは錆びることがない。

### 宇宙人を激写！

時間と場所をセレクト。同じ時間に繰り返し挑戦できる


妙な行動のネズミを発見。宇宙人の姿を想像して撮影する

母船に帰って撮った写真を鑑定。見事ばっちシーンで救出だ！

次のゾーンが開く。少しずつ明かされる各部屋の様子が楽しい

ファミコンの新しい楽しみ方を探究する！

# マニアックファミコン

MANIAC FAMICOM

第26回

**今回は、数と量をトコトン追究！　BG（※1）での画面埋め尽くしなど、いろいろな最高値更新に挑戦しようじゃないですか！**

さて、まずは当コーナーに寄せられたおハガキのコーナーからです。

**●自由度の低さを揶揄して、「一本道RPG」なんて呼ばれるゲームがあります。その一本道具合からさらに深化させた「一方通行RPG」という遊び方を考えました。ルールは簡単、〝一度立ち寄った街や洞窟などに二度と行かない（イベントやフラグ立ては除く）〟というものです。パーティが全滅しても街に戻らない『FF』シリーズのようなRPGにピッタリだと思いますけど、いかがでしょうか。**

**●『ドラクエI』は、宿屋に泊まると夜が明けます。つまり泊まらないかぎり翌日になりません。そこで、ちょっとがんばれば、竜王を1日で倒すことができてしまうのです。日帰り冒険……。何かJRの旅っぽい。**

**●エレベーター内の人が階数表示を見つめる様子を、私は〝エレベーターアクション〟と呼んでいます。世間にはエレベーターアクション好きな人の多いこと多いこと。彼らを見るたび、ゲーム画面が脳裏に浮かびます。**

以上、東京都の恋パラ支部長さんからの投稿でした。……ごめんなさい。だって、今回はハガキがなかったんだもの！（※2）

## 多いことはいいことだ！（時給換算は少なくなる一方だ）

え～、担当Y氏に仕組まれた寂しい前振りはさておき、今回のマニアックファミコンは、〝多いことはいいことだ！〟がテーマです。

ゲームでは、数や量を増やすといろいろなことが起こります。たとえば、PC版『ウィザードリィVI』。レベルアップでスキルポイントを稼ぎまくると、ハマって進めなくなるんですよ。レベルアップがキモなのに！

……ま、都合の悪いことばかり起こるわけでなし、前から横から後ろから、数や量を追究してみようというわけです。

また、見た目のインパクトにも挑戦。FCは、本体性能の都合で画面上にキャラクターをたくさん表示できません。でも背景にグラフィックが書き込まれるタイプのゲームなら大丈夫！　そこで、裏をかいたり穴をついたり逆を行ったりして、いろいろなモノで画面を埋めてみよう！　なんてことにも挑戦しちゃいましょう。

それでは、マニアックファミコンのスタートです！

※1…背景用グラフィック。『ソロモンの鍵』の“石”などは、みんな画面の背景に書き込まれて表示されている。
※2…校了直後に2通ほど投稿が届きました！　次号以降の掲載候補にさせていただきます。（by 編集部 山本）

キャラもスコアもユニットも！

# たくさんの○○に囲まれてみよう

## 1 魔法使いがいっぱいの『ウィザードリィ』

**魔法使いに大切なこと。それは人数である。**

『バハムート戦記』や『ドラゴンフォース』では、魔法使い軍団がめっぽう強かった。ならば、『ウィザードリィ』でも魔法使いがたくさんいれば……どうなるだろう。

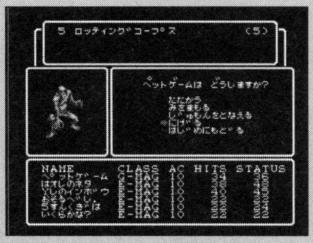
というわけで、魔法使い6人パーティを迷宮へ派遣してみる。キャラメイキング時は特別ボーナスポイントを使わない。装備やアイテムもそろえない。裸一貫からの勝負である。

当然、**HPは2や3しかなく、敵に殴られると一撃で死ぬ**。ゆえに、戦法はひとつ。パーティ全員の呪文で眠らせて、敵を殴りまくるのだ！　HPを減らされたら、HPが回復する有料の宿屋へ直行！　こんな具合で、地下1階と宿屋を往復しまくったのだ。

ここでちょっとした問題が起こる。**魔法使いは宝箱を開けられないじゃん！**　宝箱開け専門に1人加えてみるが、開けるたびに死んだら割に合わない。『ウィズ』では『俺の屍を越えてゆけ』方式が通用しないらしい。結局、宝箱を一切開けないことにした。どうせロクな装備をつけられやしないのだ。ならば最後まで裸一貫で進めばいい。**魔法使いには潔さも大切なのだ。**

レベルが上がると、魔法で敵の大群を倒せるようになる。こんだけ強けりゃ、直接攻撃なんていらないじゃん！　……が、思い上がれるのは一瞬だった。毒やマヒなどのステータス異常になると、治すすべがまったくないのだ。薬を買おうにも、宝箱と無縁な魔法使いたちは貧乏カネなし。とてもじゃないが買えやしない。よって、戦闘でステータス異常になったら即リセット！

かくもすてきな道中だが、先には魔法の効かない敵が待っている。出会うたびにリセット？『ウィズ』だもの、それはありかも。



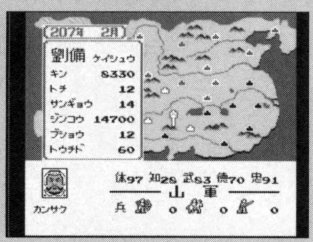
地下3階でこんな感じ。全員がAC10だから、誰でも前衛可！

## 2 宝物庫から腕輪255個紛失！『三国志　中原の覇者』

ここで、コーナーの途中ですが速報です。

西暦206年7月、『三国志　中原の覇者』の荊州で、宝物庫の腕輪255個が紛失しているのが発見されました。知力50前半～60前半の武将たちによって集められ、ファミブロが監視していた腕輪で、つい先ほど紛失に気づいたということです。ファミブロによると、宝物庫には255個の腕輪が保管されていましたが、新たに見つかった腕輪1つをアイテムウインドウに格納したという報告を武将から受け、宝物庫へ点検に向かったところ、空だったとのことです。当局は、ファミブロと格納した武将のそれぞれから、詳しい事情を聴いているもようです。本誌の取材に対し、ファミブロは「255個以上格納するとバグで消えるのが普通です」と語っています。

以上、速報でした。



事情聴取を受けた武将、K。知力の変動は引責によるものか？

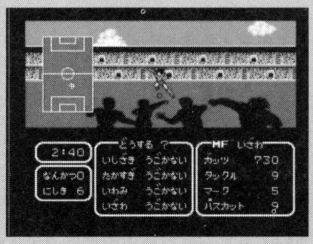
## 3 『キャプテン翼』の最弱チームに花束を

のっけから書くが、翼君の南葛中学に勝たすなんて当たり前すぎじゃん？　日本人なら判官びいき！　GOGO楽天、ハルウララ！　てなわけで、最弱チーム「にしきがおか中学」に点数を取らせまくろうではないか！

で、キックオフ。相手エリアでシュートするとゴールになることがあるため（自チームは強く、相手は弱いからね）、**自エリアのゴール近くまで下がって（もしくはDFにバックパスして）シュート！**　すると、こぼれ球を相手が拾う（ナイスプログラム！）。拾わなければ、**相手がカットするようにパス！**　こうしてボールを無理矢理渡し、ゴールまで導くのだ。

ドリブルしてくる相手に、何もせず中央突破させる。そしてシュート！

GK森崎君には苦手なキャッチしかさせない！　ひどい話だが、すごく燃えたのは確かだったとさ。




6点取らせても手を抜かない。4人が囲んで何もしない！

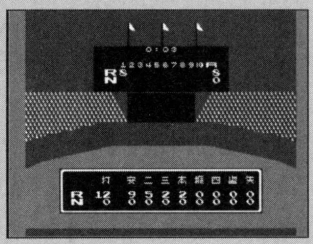
## 4 『ファミスタ』で日本記録に挑戦しよう

『ファミスタ』といえば対戦プレイ。故に、対戦相手がいない（いなくなった）場合、お蔵入りされやすい1本とも言える。

そこで、『ファミスタ』が記憶のかなたへと行ってしまった人々に、遊び方を1つ提案したい。ずばり、**〝本物のプロ野球記録に挑戦する〟**！『ファミスタ』の記憶を武器に、記録へ挑むわけだ。

筆者も昔取った杵柄を武器にして、テーマと合わせた〝1イニングでの最多得点〟に挑戦する。自チームは最強チームのレイルウェイズ、相手はナムコスターズ。しかし、ホームランバッターが並ぶ打線でも、打ち続けることは難しい。ぴぴってあんなに速かったんだ……。

記憶だけでは歯が立たず、対戦プレイで使えないリセットの力も借りた。挑戦すること100回。それでも最高は8点だった……。




結果はこんな感じ。代打の使い方が鍵になるかも

## 5 『オセロ』で画面を埋めてもらおう

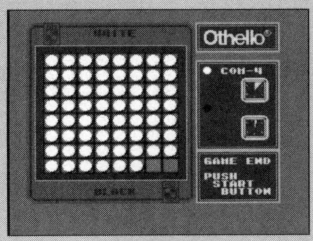
筆者はオセロが苦手である。中学生のとき、小学生相手に惨敗したのだ。それ以降は近づきもしていない。物事に白黒をつけることさえしないようにしている。

この弱さを活用し、対戦相手の石で盤をすべて埋めてもらう。相手には強そうなレベル4COM（以下、4様）を選んだ。

さて、対戦である。筆者は勝ち方どころか負け方もわからないため、適当に石を挟む。が、律義な4様はじっくり考えて、最善手らしい石の置き方をしてくれるではないか！

あまつさえ、こちらに連続でパスさせて、無駄な手を打たせない努力さえしてくれるのだ。少しルールを変えただけで、4様は心強く頼れる仲間になった。

最後に、オセロ上級者の方はLV1COM（1姫）と対戦しよう。1姫の弱さは、非常に手強いぞ。




0対62で真っ白け。あと2マスを埋めてもらうのが難しい

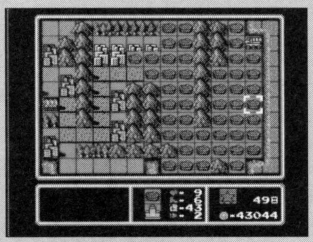
## 6 ♪『ファミコンウォーズ』で全埋めだ〜

DSで『ファミコンウォーズDS』が発売された。テレビも例の懐かしいCMソングを流していることだし、当コーナーでも『ファミコンウォーズ』を取り上げてしまおう。

テーマは『オセロ』と同じ「全埋め」。装甲輸送車だけで圧倒し、敵陣を埋め尽くそうではないか！　……が、埋めてみてわかった。〝特定ユニットオンリープレイ〟は、シナリオや成長要素がない戦略SLGに向いていない。ユニットの使い分けが必要なく、単なる力押しで攻略することになるからだ。

というわけで、本作のオススメ偏向プレイは、**〝戦場を敵ユニットで埋め尽くせ！〟**。「♪倒さず逃がさず弾切れさせて、画面中に解き放て！（解き放て！解き放て！）　自分のユニット全滅だ！（全滅だ！全滅だ！）」

DS版で挑戦するのもオツだろう。各員の健闘を祈る。



埋め尽くした図。敵を全滅させるとクリアになるので注意せよ

## 7 「ソロ全」食わぬは高楊枝？

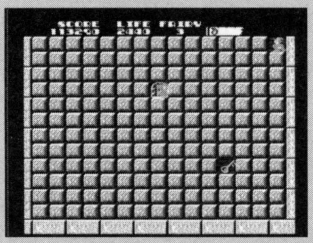
ラストを飾るのは『ソロモンの鍵』。「ディグダグ全掘り（通称「ディグ全」。本誌No.13参照）」の逆バージョンとして、浮遊石で画面を埋め尽くしてみよう！

まず、最も埋めやすい（と思われた）5面で挑戦する。**1歩進んで、振り向いて石を置く。また1歩進んで、振り向いて……。**

地道に画面を埋め続けること約5時間。火の玉の使い方も含めて、限界まで埋めることができた……はずだった。しかし、筆者の実生活同様、大きな見落としに気がついた。4の倍数面から行くことができる〝HIDDEN〟面である。

HIDDENは、画面の大半が浮遊石で構成されている。そのため、ごく簡単に全埋めが達成できたのだ。

ただ、充実感は5面が上。無理っぽいことにこそ、筆者は燃えるのかもしれない。


埋め尽くすと、何のゲームなのか判らないところが愉快ですね

## 8 多いことはやっぱりいいことだ

今回のテーマに合わせて、扱うゲームの本数もプレイ時間も倍増させてみた。これで増ページや原稿料アップもあれば完璧だが、担当Y氏は筆者の思いをあっさりスルーしてくれた。説得力と影響力と営業力の足りない筆者が悪いのか、天然系編集者のY氏が手強いのか、議論の待たれるところである。

とはいえ、サービス精神の旺盛なY氏だけに、「原稿料アップの代わりといってはなんですが……」と言いつつ、ダメだしや誤植をたくさんしてくれることだろう。

閑話休題。通常のゲーム性とは異なる方向へ、数や量を追究していくのは非常に面白い。まず、いろいろな数値を最高値にしていく過程が楽しい。どうやったら最高値にできるか？という未知の領域で頭を使うことだろう。

最高値にしたあとも楽しい。見た目で笑えることに加え、その最高値がいろいろな要素に与える影響を調べることもできるのだ。面白い現象が起これば、もうけもの。何も起こらなければ起こらないで、制作者の仕事ぶりに感心するのもOKというわけだ。

今回はここでページが尽きてしまった。引き続き次号も数と量とを追究していこう。

【お詫び】前回掲載しました『ゼビウス』の写真に誤りがありました。写真上に示したフラッグの位置が、下のほうにずれております（編集Y氏のミスです。困ったものですね）。読者の皆様にお詫び申し上げます。



Text by 恋バラ支部長(ファミプロ)

次は『はじめてのマニアックファミコン』を出しましょう！　という声を筆者しかあげていないため、当コーナーの発行予定はありません。

美食倶楽部

# バカゲー専科

## 相撲ファイター　東海道場所

Bakagame

### 日本の国技、危うし!? 東海道場所は大騒動！

相撲は相撲でもひと味違う東海道場所。力士が戦うのは土俵の上だけとは限らない。飛んで、殴って、シコふんじゃった。目指すは横綱、いやいや、実は……。

### ファイター登場で角界激震!?

この号が発売される頃にはすっかり収まっているだろうが、当コーナーのソフト選定時に大ブーム（？）だったのが、若貴兄弟の確執問題。連日、「どうやったらそんなにやせられるのか」「ちゃんこは何味がうまいのか」など、遺産の話はどこへやら、さまざまな話題が飛び交っていた。そのときふと思ったのが、「相撲のゲームって、最近少ないよなあ」。『ウイイレ』も『パワプロ』も、この夏に続編が出たのに、『つっぱり大相撲』の新作はなし。セガの『つくろう』シリーズには国技なのに無視される。『すもつく』なんて面白いと思うけど。部屋を相続して、全国のわんぱく相撲を回って弟子を取り、横綱に育てる。ちゃんこの味で力士の体型も変わる!!

……と、バカな妄想でニヤニヤしていても始まらない。さっそく『すもつく』を越えるほどの、強烈な相撲バカゲーを紹介しましょう。

### サムライ相手に張り手の嵐

タイトルは『相撲ファイター』。将棋や花札のゲームでおなじみのアイマックスから発売されたGB用ソフトだ。タイトルからも察しがつくように、普通の相撲ゲームではなく横スクロールアクション。ガタイのいい力士がまわし一丁で飛んだり跳ねたり大忙し。相撲取りに歌合戦をさせるよりも問題がある！

冒頭はデモシーン。時代は江戸だろうか、町にたたずむひとりの女性。そこに忍者が現れて彼女をさらう。「HELP HELP」。なぜか英語で助けを呼ぶ彼女。運良く外国人が通るはずもなく、当然誰も助けてはくれない。そこへ現れたのがわれらが力士。悠々と歩いて登場し、すっかりさらわれていったあとに衝撃のひと言。「WAIT！」。ポイントは、英語よりも相撲取りだけに「待った！」をかけているところ。制裁金を取られる「待った」をしてでも助けたい気持ちが表れている、……のか？

でもって、ゲームはステージ制。決められたゴールまで敵を倒しながら進む。相撲取りのクセに、空中で向きを変えられるほどの驚異のジャンプ力!! そしてステージ1の敵は、なんと飛脚に大工にお侍。さらった忍者とは一切関係ないと思うが、普通の町人に八つ当たり。それ

DATA
ハード：GB
メーカー：アイマックス
ジャンル：ACG
発売日：91・4・26　価格：3500円

も、殺人的な技で容赦なく……。攻撃はAボタンで張り手、連打も可能。一発食らった飛脚は脳振とうにでもなったのか、震えて動きが止まる。そこで許してやればいいものを、最後はダイナミックなとどめ、斜め45度へ上手投げ。哀れ飛脚は画面外へすっ飛んでいく！　まるで国技館から逃げ出した怪獣。江戸はもうパニック!?

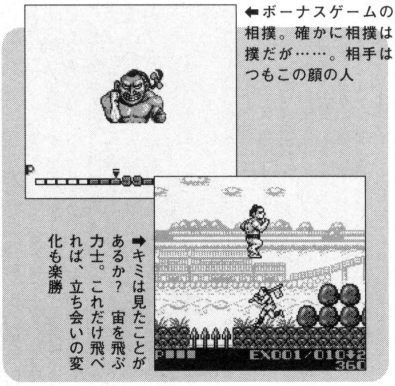
と、設定はメチャクチャだが、実はゲーム部分は非常によくできている。力士のアクションは張り手のほかに横2回押しでダッシュ。ダッシュとAで頭突き、下十Aでシコを踏んで周りの敵を倒す。ブロックを壊してアイテムを取れば、上十Aで手のひらを飛ばすことも！「これ手抜きでしょ」というGBの横スクロールアクションも多い中、これだけ技が入っているのは立派。

しかも、驚くのはまだ早い。主人公には成長要素もあるのだ。敵が落とす杯や軍配を取ると、経験値をゲット。一定量たまると、「手」「足」「ハート」のいずれかのレベルを一段階上げることができる。張り手をレベルアップすればボス戦が有利になるし、ハートを上げれば、最初は3しかなかったライフゲージが徐々に増え、死ぬことも減る。チクチク育てているうちに、かわいくもなんともない、ゴツい力士に愛着が湧いてしまうのがちょっと悔しい。まあ、それぐらいアツくなってしまった。

ちなみに、ステージ中に隠されている鳥居に触るとボーナスゲームに突入。3つのクジからひとつを選んで、腕相撲、指相撲、紙相撲のどれかに挑戦する（なぜ普通の相撲をしない!?）。すべてタイミングを計って目押しというパターンで、正直言って単調すぎて困るが、経験値がもらえるので仕方がない。

そんなこんなで、ステージの奥でクリアアイテムを取って1ステージは終わり。ゴールすると力士がお決まりのキメポーズをする。でもこれが、ボディビルダーのポージング。腕を組んで、筋肉美を見せつける。どこかに大いなる断絶と誤解があるような気が……。

相撲のようで相撲じゃない、相撲ファイター。それでいいのか！




⬅ボーナスゲームの腕相撲。確かに相撲は相撲だが……。相手はいつもこの顔の人

➡キミは見たことがあるか？　宙を飛ぶ力士。これだけ飛べれば、立ち会いの変化も楽勝

【バカゲーチェック】

| | | |
|---|---|---|
| 企画 | 中 | 主人公を相撲取りに、という企画はたまに見かける。 |
| グラフィック | 上 | デカくてゴツい力士の質感がよく伝わってくるけど……。 |
| 必要忍耐力 | 中 | 当たり判定は少し微妙だが、コンティニューがあるので大丈夫。 |
| ゲーム性 | 上 | レベルアップするので、力士をいろいろな方向に育てよう。 |
| 総合バカゲー度 | 中 | ところどころに歪んだ相撲像が散りばめられているのがポイント。狙ってバカっぽくしているのではなく、ナチュラルに間違われているのが好印象。 |
| バカゲー道 | 三段 | 最近は、外国人力士も多いので、もしかしたら立ち合いの「待った」も「WAIT」と言うかもしれない。これが国際化、ということか？ |


Text by 田中ノボル（フリーライター）

妄想ジェネレーション
アイドル八犬伝
第八回 アイドル八犬伝 作 波多野ユウスケ
えーコチラはレゲードットを妄想のみで漫画化するコーナーです
暑いよ…
今回の題材はアイドル八犬伝
A START CONTIN
主人公エリカをアイドルにするため、七人の仲間を探し出すのが目的のギャグAVG。
キミたちがみんな、魅力的でナイスです。
今回はエリカのお目付け役である第七の仲間、ホシミにスポットを当てました。
それではまた後半でお会いしましょう!
I am not good at anything. Is it good?
uh!
Wow!
DOOOOOOM!!
What do you do, and Hoshimi?
I am good at the capital work. Please let me do.
The singing voice of the Erica is very mysterious…
パスワード
ADBCHGEH

…明日はいよいよデビューですね…

す…

す！…

フフ…

エリカさん…よくお眠りになって…

…お答えいたします…

…ホシミよ…

スパル活動…ご苦労…

これで我が イロモノ帝国の野望を果たす時が来た…

ホシミよ…貴様…よもや情などを湧いてはおらぬだろうな？

私が忠誠を誓う主は…イロモノ大王…貴方だけですわ…

ここの人達は皆、お人好しばかりで…

仕事はとても…やりやすかったわ…

…フフ…本当に…

本当に……

あなたとはもっと…

違う形で逢いたかった…

さよなら、エリカ

ハード：FC　メーカー：トーワチキ　発売日：89・9・14　価格：6000円

# 妄想補足

ちょっと！

ここで終わりなの？ホシミはどーなるの？

どーなるの。

気になる続きはゲームで…

ってのコーナーの基本コンセプトでしょ

今回のゲームは妄想と気持ちが先行しすぎて何度もリテイク喰らってます

ごめ…ワカンネ

それほど思い入れが強いゲーム。

ネーム忍引きまくるの巻

まぁ確かに、よくできたAVGだから、シーン選びは苦労するねホシミ裏切りシーンは本編では細かく描かれてないから妄想しがいがあるけど…

没

没

じゃもう一度…

難しかしいネームが読みたい方はアンケートにネーム希望って書けば、載せるかも（いいのか）

いつも冷静沈着なホシミがラブリー

お答えします

筆者はいつも先走りすぎです

このゲーム、序盤は仲間集めで進んでいきますが物語が進むにつれ一発屋タレント集団イロモノ帝国との闘いにシフトしていきます

当時のイロモノタレントをパロったキャラが敵として出てくるので、結構ツボです

『いまや　イロモノが　サウで　おしゃれで　トレンディなのだ　わがもとで　だいスターとなれ』

みる
はなす
とる
つかう

そして序盤からエリカと行動を共にするホシミ実は帝国のスパイだったというどんでん返しに目まぐるしく展開していきます

昔のゲームに

こんなに深くて魅力的な！

キャラがいたなんて感動した！

もちろん主役のエリカも、彼女に負けないくらい魅力的！

すうじつかんの　きびしい
しゅぎょうをへて、
エリカは　みやこカルミの　うた
すべてを　みにつけた

最初はホシミの助言なしでは何も出来なかったホンダラ娘も仲間が増えるにつれ一人前のアイドル（？）へと成長していくのですが…

スパイとはいぇ
ホシミの気持ちになると
何だか少し寂しいねぇ

しんみり

オイ

親心ってやつッスよ…
バカのままでもいいのに…

そして終盤での暗躍のギャグと明らかになる真実！果たして二人の運命は？

君はホホ姉聴いてください!!

難しい謎解きなどほとんど無いので一気に遊べてしまうオススメの一本です！

ちなみにボクはこの女性がお気に入り

ヤチヨちゃん

なんとなくわかる。

…あー…たくましい人が理想なんだね…

**妄想後日談**

世間ではi-podなんぞが流行ってますが、mp3プレイヤーならDANZEN、「GBミクロ+プレイやん」のセットの方がいいに決まってます。……ですが、基本的に移動しないので結局ゲームしか……。ならいっそDS買うか…？　思案中です。

## G.M.メモリー Game Music Memory

✉ 「PC88版『イース』はFM音源のサウンドが最高!」とよく聞きますがそんなにすごいのですか? PCE版よりすごいのですか? また『プロジェクトEGG』で再現されたソフトは完全なのでしょうか? PC88版『イース』に興味あり。

(大阪府 ユケカキイキイ)

罰:他機種版を聴いてみたくなるのも、ゲーム音楽の楽しみ方のひとつですよね。当方は「初イース」がPC88だったので、PCE版のアレンジ具合は驚きの連続でした。

山:当時の88サウンドの音色を革命したのが『イース』でした。『プロジェクトEGG』は音も良い再現度ですよ。

✉ 『アクトレイザー』と『イース天空の神殿Ⅱ』『Ⅳ』を各600円、800円、800円で新品で入手しました。これらのサントラって貴重なんでしょうか?

(広島県 とし)

罰:なかなかの収穫ですね。でもサントラの価値は、内容を気に入るかどうかが大切ですし、せっかくですから、お聴きになって判断してみてください。

✉ 渋谷のソバ屋でバイトしていた10数年前、店にゲーム音楽をかけたことがあります。少なからぬ客が〝ザイコソルジャー〟や〝LOVESONG探して〟に反応してくれて、愉快な気持ちになれたものです。印象深いのは「電撃ナース」の主題歌。OLのお姉さんが、「トナース ナース 電撃ナース」というフレーズにあわせて口ずさんでるんですよ。ゲーム内容や歌を知っているようには見えなかったのでノリのよさにハマったんでしょうね。お姉さんの歌声にほのぼのさせていただきました。(恋バラ支部長)

罰:なかなか通好みな選曲を……って、支部長さん!?

山:やることなすこと全部マニアックだなぁ……。

## Recommend 今月のオススメCD

### OZ ORIGINAL SOUNDTRACK

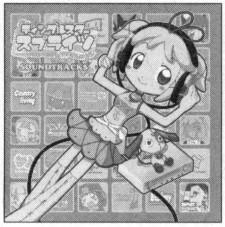
■05年7月20日
■3500円(税込)
■コナミ

『幻想水滸伝』と『キャッスルヴァニア』を手がけたスタッフの希有なセンスが結集した、新作サントラが届いた。ファンタジーともSFとも違う濃厚な世界観に、アクションゲームとしての新しい試みを盛り込んだ意欲作、音楽面でもジャンルにこだわらないアプローチが見られる興味深いサントラとなっていた。歌劇曲「だったん人の踊り」のリミックスも、面白く聴けた。

本作の音楽を担当したのは山根ミチル氏、コナミGMを支えてきたその名前に疑いは無用。『月下の夜想曲』などにハマっていたファンであれば近い感覚で聴けるだろう。文句なしに買いの1枚だ。

### ティンクルスタースプライツ La Petite Princesse サウンドトラック

■05年8月3日
■2940円(税込)
■サイトロンディスク

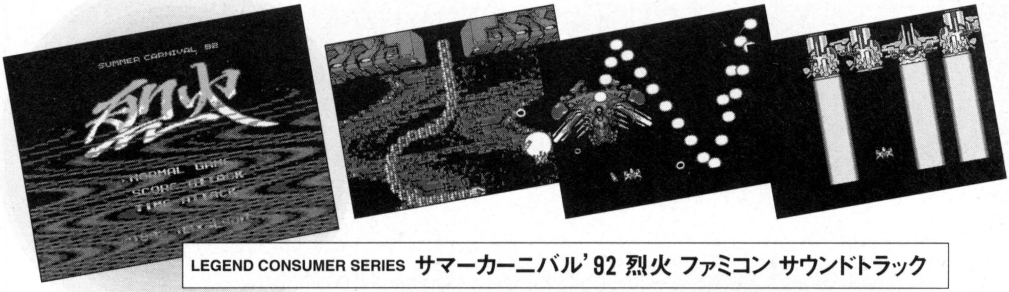



ネオジオの「対戦シューティング」の続編がPS2に登場。隠し要素としてオリジナル版が遊べるなど、前作のファンや移植版を入手できなかった者を喜ばせているようだが、サントラのほうも熱い2枚組仕様になっている。PS2版の曲に加え、前作の曲を全曲リマスター収録した大サービス付きだ。音楽担当は前作に引き続き元ADKの大島高雄氏が参加! 追加された新曲は『ヴァンパイア』シリーズや『レッドアリーマーⅡ』などのタイトルを手がけた元カプコンの岩井氏によるユニット「Wavelink Zeal」が担当しており、違和感なく新旧の世界が溶け込んだ質の高い仕事を聴かせてくれる。

『ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険』(SFC)パスワード入力画面で「7777」と入力し、ゲームを始める。

Text by 罰帝 (G-trance)

℗2005 KONAMI ©2005 KONAMI ©SNK PLAYMORE




## LEGEND CONSUMER SERIES サマーカーニバル'92 烈火 ファミコン サウンドトラック

■05年09月21日 ■2625円(税込) ■サイトロンディスク

KIDが開発し、ナグザットから発売された『サマーカーニバル'92 烈火』がサントラ化される。

『烈火』は、後に『バトルガレッガ』を手がけるプログラマー矢川忍氏の初期作品として知られることとなり、今や有名なレアソフトとなってしまった。発売本数が少なかったことも影響し、『烈火』の音を聴けるチャンスは減る一方だった。本当に聴く価値があるものこそ、多くの人に聴いてもらいたい、という主張のもと、筆者が提出した企画を採用してくれたサイトロンに感謝するとともに、全面的に協力してくださった作曲者の塩田氏、KIDの市川社長、ほか多くの関係者のサントラ化への熱意にも、お礼を申し上げたい。

13年前「ファミコンの限界を超えよう」として作られた作品は、今聴いても衝撃の連続。「『烈火』に大きな影響を受けた」という並木学氏のアレンジも聴きどころだ。

また、今回は特別に、塩田氏にインタビューにお答えいただきました。ぜひ、CDのブックレットと一緒にお読みいただければと思います。

### Legend Composer Interview 塩田信之氏

——ゲーム業界歴を教えてください。

**KIDからフリーランスです。今は畑違いな仕事をしてますが、フリーとしても活動中です。**

——ご自身で手がけられた作品の中で「マイベスト」と言えるお気に入りは?

**うーん……特にないんですよ。どれも一緒って感じで。あえていうなら、シュールな世界観の『オリビアのミステリー』はとても面白い仕事でしたが、ドライバが壮絶に壊れてしまい残念でした。親しみやすい中にも個性が出た『ドキ!ドキ!遊園地』も印象的です。あとはやっぱり、音楽業界的にも最先端を狙った『烈火』とか。**

——「ファミコン音源でテクノ」という発想は、相性が良いのに誰も実現させなかった発明だったと思います。ところでゲーム音楽を作る際に苦労する点は?

**それはもぉ、容量との戦いです。毎回毎回。**

——ゲーム音楽を作曲/データ化する際に、最も重視する要素は?

**ゲームの持つ雰囲気とか世界観を壊さない範囲で、思い切り良く。**

——好きな音源チップ(または楽器)は?

**どれも好きですよ。それなりの良さがあって、ワンチップ音源が大好きな反面、ムービー用の音楽を作るのも大好きなんです。**

——塩田さんにとって「ゲーム音楽」とは?

**「郷里」って感じです。**

——最後に、ファンの方々にメッセージをお願いします。

**ファンがいるのかどうかはいささか疑問ですが(笑)、まだまだいろんな音楽を作っていきたいので、今後ともヨロシクです。**

——ありがとうございました。

#### 塩田氏担当作品一覧

●ファミコン
『ドキ!ドキ!遊園地 クレイジーランド大作戦』
『サマーカーニバル'92 烈火』
『バナナン王子の大冒険』
『マックスウォーリアー 惑星戒厳令』
●NES(海外発売)
『Kick Master』
『G.I.Joe A REAL AMERICAN HERO』
『G.I.Joe The Atlantis Factor』
『Low G Man』
●ゲームボーイ
『ガメラ 大怪獣空中決戦』
『きんぎょ注意報!2 きょぴちゃんをさがせ!』
『サンダーバード』
『相撲ファイター 東海道場所』
『ちびまる子ちゃん2』
『ちびまる子ちゃん3』
『ちびまる子ちゃん4』
『ファーステスト・ラップ』
『爆走テコラ伝説GB SPECIAL 男度胸の天下統一』
●スーパーファミコン
『バトルグランプリ』
『オリビアのミステリー』
『ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー』
『UFO仮面ヤキソバン ケトラーの黒い陰謀』
●アーケード
『ぷろっけん』
『ウルトラ闘魂伝説』
『へべれけのぽぷーん』(サウンドプログラム)
●セガサターン
『必殺!』
『きゃんきゃんバニー プルミエール2』
(OP/EDのみ)

Text by 劉帝(G-trance) ©1992 naxatsoft

Release

# 高橋名人ソング 一挙復刻！

## 高橋名人 ソングコレクション ～16連射20TH ANNIVERSARY～

■05年10月5日 ■2940円(税込) ■サイトロンディスク ■特典：特製「名人シール」

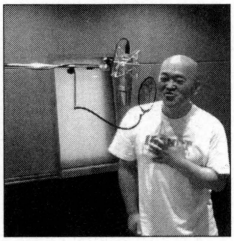
高橋名人は連射だけじゃない、ファミコン時代に詳しい本誌読者の方々には説明不要かもしれないが、名人はその見事な歌声で何枚ものレコードを発表した歌手でもあった。

テレビ放送された「Bugってハニー」の主題歌をはじめとして、「スターソルジャーのテーマ」や、「グレートキャラバン'87」（『ヘクター'87』のボーカルバージョン）など、名人の歌はゲーム史に残る重要な記録。しかし、それらはすべて廃盤になっていたため、なかなか聴くことができないレア音源と化していた……「それらをまとめて聴きたい」と思った筆者はサイトロンに復刻計画を提案してみた。折しも今年は「高橋名人」のデビューから20周年。良いタイミングで話が実現した。

8月初頭、新曲「ハートに16連射」（「宇宙ヤング」とのコラボレーションで作られたアレンジ）が新規にレコーディングされた。愉快なアレンジと曲中のミニドラマも必聴。

名人の希望で収録されることになったカラオケバージョンも音源として非常に貴重なもの。キャラバン参加者や名人ファン必携の16トラック、完全保存版だ。

個人的な感想で恐縮だが、小学生時代からのあこがれであった名人と仕事でかかわれるなんてもう感激どころの騒ぎではなく、名人の歌声がスタジオに響き渡った時には鳥肌が立った。高橋名人の足跡を今一度リスペクトしながら、この夏を過ごそう。



レコーディング中の貴重な1カット。名人の美声にスタッフも感涙！

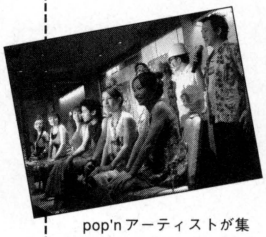
Event

# シークレットライブに行ってきました！「ポップンミュージック プレミアムサマーイベント」レポート

幅広いプレイヤーに支持される音楽ゲームの代表『ポップンミュージック』。トータルで15作以上を発表し、家庭用でも最新作『11』が好調の人気シリーズとなっている。

このライブは4月に発売されたサウンドトラック「Pop'n music 12 いろはAC♥ CS Pop'n music10」購入者の中から抽選で選ばれた人だけが招待されたもので、参加するアーティスト5組とスタッフたちが次々に登場し、トークとライブを楽しむことができた。特に、ポップンサウンドの中心スタッフであるwacやDes-ROWが登場すると大きな歓声が上がり、集まったファンたちも大興奮。業務用次回作『13』に収録予定の曲なども披露され、熱気に包まれた会場からは、あらためて同作の人気を再確認させられた。

昔に比べるとゲーム系ライブイベントの少なくなった現在ではあるが、コナミは音ゲーを通して、積極的にファンとの交流を行っている。楽曲の質の高さはもちろん、公開オーディションによる新人の発掘など、大胆なプロモーション活動が、今後のゲームミュージック全体の活気につながるものと期待したい。



pop'nアーティストが集結！ ファンにとっては夏休みの素敵な思い出になったイベントでした

**pop'n music12 いろはAC♥CS pop'n music10**

■05年4月13日
■3500円(税込) ■コナミ

Text by 罰帝（G-trance） ©HUDSON SOFT ©1998 2005 KONAMI

Topics409

# FOG待望の最新作『風雨来記2』続報

**発売日延期に肩を落としていた北郷の元に、ついに未完成ながらもゲームとして遊べる状態のβ版が到着。カラーでないのが残念だが、可能な限り内容をご紹介。**

## 早速プレイ!! β版レポート

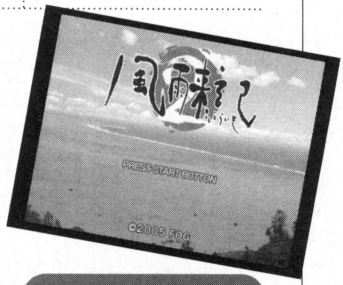
力強いロゴとともに現れたタイトル画面。バックを流れるのは前作のBGM「風は丘をこえて」の沖縄アレンジバージョン!! あぁ、あの感動がよみがえってくる。

基本的な設定は前作と同じ。あれから3年、今度は沖縄で開催される「美（ちゅ）ら島展」というコンテストで入賞を目指すのだ。

相棒の単車とともに、フェリーで那覇新港に上陸するところからゲームは始まる。宗清社長によれば、前作はシステムが複雑すぎたためか、いまだに問い合わせが多いそうで、その辺りを簡略化することを今回は目指したという。確かに序盤からサクサク進行し、説明書を読まなくてもすんなり入り込める印象。予備知識がなくても、膨大なボリュームのシナリオにどっぷり浸れる作りになっている。

とはいえ、随所に前回の「心光展」ネタや、以前は詳しく語られることのなかった「アイツ」のエピソードが登場するなど、前作を遊んでいるに越したことはない。FOGのHPでも通販しているので、まだの人は発売までにひととおり遊んでおくことをオススメする。

綿密な取材に基づいて撮影された各スポットは臨場感満点。まるで画面から現地の熱い風が吹き込んでくるようだ。それとは対照的に、シナリオは非常にシリアス。波乱の歴史を抱える沖縄の、ガイドブックではお目にかかれない真実の姿を描写している。ネタバレを避けつつ、簡単に紹介しよう。



ヒロイン同士が同じ場に!? 前作ではありえなかった展開だ

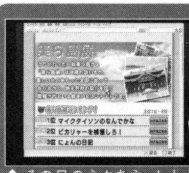
水着ショット解禁ということで。ヒロイン3人で海水浴!?

## ゲームの流れ

前作はPS末期に発売されたこともあって、今や幻の名作となっている。読者の中には名前すら知らない人もいるかもしれないので、ここでは『風雨来記』が一体どんなゲームなのか、簡単に流れを追って説明。『2』でも基本は同じだ。

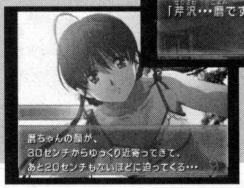
⬆まずはMAPで行き先を決定。1日で全部は回れないのでしっかり計画しよう。石垣や竹富など周囲の島も含めて約100ヵ所以上ある

⬇取材先では記事のネタ集めと撮影。旅先での偶然の出会いが本作の醍醐味。DVD-ROMなので背景写真の枚数も前作から大幅UP




⬆その日のネタをネット上（架空）にUP。訪問先や記事の選択によって、ランキングはもちろんのこと、シナリオも多彩に変化していく

## 芹沢 暦




最初の出会いから、なぜか轍にはキツイ態度の暦。何かを隠しているのか

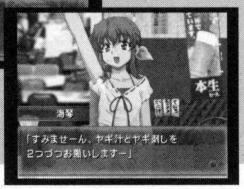
珍しく積極的なアングル。前作の玉恵を思い出してしまうのは私だけ!?

メインヒロインである暦は、主人公相馬轍が沖縄滞在中お世話になる出版社「GIAS（ガイアス）」を経営する芹沢修平の妹。つまり、いきなりひとつ屋根の下という展開だ。

轍の「心光展」での活躍を知っており、今回の起用も彼女の提案によるもの。そして、それ以前の轍のことも知っているようなのだが……。

兄いわく「自分を表現するのが得意じゃない」そうで、感情をあまり出さず、少し陰のある印象。轍が探し求める「最高の場所」に共感を抱いており、「自分の居場所」を探す。

## 上原海琴




恥ずかしがり屋でオクテな印象の海琴。オバァと一緒にいることが多い

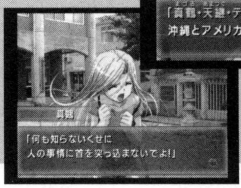
旅にグルメはつきもの。独特の味覚を持つキャラクターは伝統なのか？

今回の「美ら島展」参加にあたり助っ人として石垣島から招致した、修平の恩人でもある「オバァ」こと上原緒戸の孫娘。こちらも1ヵ月間GIASで一緒に暮らすことになる。

民謡と三線（さんしん）の達人である家元のような家系に生まれ、その才能も生まれ持つが、このまま跡継ぎになる自分に疑問を持っている。

石垣島からあまり出たことがなく、沖縄本島もそれほど詳しくないが、轍と巡る中で地元の良さを再認識。「ニライカナイ」と呼ばれる理想郷を求め、轍と行動を共にする。

## 真鶴・天継・テイラー




取材先の那覇空港でバッタリ。その素性を知れば抜群のスタイルも納得

取り乱す真鶴の事情とは？。大人びてはいても、やはりまだ子ども

「行方不明の母を捜しに来た」という真鶴は、とても12歳とは思えない抜群のプロポーション。単身アメリカから来た行動力も大人顔負けだ。活発で少々気の強い性格に、経験豊富な（!?）さすがの轍もタジタジ!?

沖縄出身だった母親が失踪した原因は、旅立つ直前に読んでいた「沖縄返還30周年記念」に関する記事にあることを知り、その手がかりを見つけた轍は、自分の取材と並行して真鶴の母親探しを買って出る。

単なる人探しだったはずが、思いもよらない展開に。驚愕のシナリオ。

## 『風雨来記2』10月27日発売予定!!

シナリオ：加藤直樹・浅野公一
キャラクターデザイン：岸上大策
音楽：風水嵯峨
ハード：PS2　メーカー：FOG
ジャンル：AVG
価格：7140円（税込）

## コンプリートワークス復活!?

ファンの間では「神の書」とも「悪魔の書」とも呼ばれた（弊誌3月号18ページ参照）、FOGの攻略本「オフィシャルコンプリートワークス」。現在は途絶えてしまっているが、渾身の続編登場の報を受け、5年ぶりに前作の攻略本を手掛けたスタッフが集結、弊社からのシリーズ復活に向けて企画が進行中です。

どうぞご期待ください。

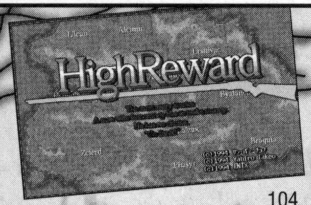
大澤良貴　PCゲーム誌ログイン元編集者。メディアファクトリーから『コミック三国志マガジン』でなんかやってます、よければ見てね。

# PCゲーム考古学会

## 【第十五回】　らん熟期の豊穣

## ハイリワード

**エロゲーを除いて今は見る影もなく凋落した国産PCゲーム。しかし80年代から90年代にかけて、確かにゲーム文化の一翼を担いその歴史を歩んでいた時代があったのだ。ここは、そんな時代を駆け抜けた国産PCゲームの名作迷作に光を当てるページである**




どのゲーム機でも末期というのは知られざる名作が現れるものだが、それはPC-9801というハードでも例外ではなかった。1995年にウィンドウズ95が発売され、時代がマイクロソフト時代化する直前のこの時期は、まさにPCゲームのらん熟期とも言うべき、豊穣の時代でもあったのだ。

この『ハイリワード』はそんな時代に生まれた名作のひとつである。主人公モノ・デュランドは没落貴族の息子で、天文学的借金を親から受け継ぐハメになってしまう。莫大な借金を返すために、彼は仲間たちとともに命を的に稼ぐ傭兵団を結成したのであった。

そんな設定で始まる『ハイリワード』は、ゲーム中でも「こんなん返せるわけねえ！」と叫びたくなるようなけたの借金を抱えた状態で始まる一風変わったシミュレーションゲームである。

このゲームが名作と言われるゆえんのまず第一は、借金という否応なしに主人公たちを行動に駆り立てる設定にあるが、それを解決するための「金もうけ」の手段が多彩なことが挙げられるだろう。傭兵団であるからして、命がけの戦闘任務は当然として、RPGにありがちなお使い任務、といったものから、各地の変動相場制の名産品を交易する、町や砦などの建設に従事して稼ぐ、酒場で踊りや歌などを公演して稼ぐといった「傭兵団」とは思えない手段まで、さまざまな方法で資金を稼ぐことができるのだ。用意されているユニットたちも、戦車兵や装甲兵といった戦闘向きのものから、商人や歌姫や踊り子などの非戦闘員まで用意されており、戦闘重視の編成にも商売や公演重視の編成にも自由にできる。

この自由にというのがキモで、このゲームでの自由度はかなり尋常ではなく、最初から最後まで行動が拘束されることはほとんどない。一獲千金を夢見てイベント重視にしてもいいし、世界中で建設しまくって土建業者化するのも勝手だ。

とりあえず定期的にやってくる借金取りに、少しずつ金を返していけばいいし、なんなら借金取りを武力で撃退することさえできる。その自由度を支えるイベントや設定の詳細さも当時としてはかなりのデータ量を持っており、長い間遊ぶだけの手応えはしっかりとある。また、そんな自由度を包含する世界観もまた魅力的で、よくある剣と魔法の世界ではなく、戦車や航空機が登場し主力兵器が銃や機銃という、まさに「資本主義の芽生え」な珍しい時代設定もこのゲームの魅力のひとつであろう。

この原稿を書くためにまたプレイしてみたが、いまだに十分に楽しく遊べてしまった。リメイクなりアイディアを借用するなりしてほしい、作品のひとつである。

登場キャラクターたちもなかなかに魅力的だ

メーカー：イマジニア
発　　売：1994年

＜ファミコン・MD・MCD・PCエンジン＞

# ゲーム高価買取

◎インターネットでパソコンゲーム、家庭用ゲーム、プレステ、セガ・サターン、N64、スーパーファミコン、ドリームキャストの販売・買取を行なっております！◎

★お客様大感謝セール　リバティー各店にて実施中！◎ゲーム等激安価格です。ゲームの高価買取中！●広告有効期間:17年10月2日必着

## ファミコン買取価格
（箱・説明書付き）

| | |
|---|---|
| アイスクライマー | ¥2,000 |
| アイドルハ大会 | ¥3,000 |
| 赤川次郎の幽霊列車 | ¥2,000 |
| アテナ（究品） | ¥5,000 |
| アドベンチャーオブロロII | ¥1,500 |
| 麗れん坊天狗 | ¥4,500 |
| 怒II | ¥1,000 |
| 怒III | ¥1,000 |
| 伝説名人です | ¥1,000 |
| F1 race | ¥1,000 |
| エレベーターアクション | ¥1,500 |
| カオスワールド | ¥2,000 |
| 快傑ヤンチャ丸3 | ¥2,000 |
| くにおくんの時代劇だよ全員集合 | ¥1,500 |
| クレイジークライマー | ¥1,500 |
| キョロちゃんランド | ¥4,000 |
| サーカスチャーリー | ¥1,000 |
| スノーブラザーズ | ¥8,000 |
| スパイVSスパイ | ¥1,500 |
| スパイVSスパイ2 | ¥1,500 |
| スパルタンX2 | ¥2,000 |
| スターウォーズ帝国の逆襲 | ¥3,000 |
| スペランカー | ¥2,000 |
| スペランカーII | ¥2,000 |
| ゾンビハンター | ¥1,000 |
| ダークウッド | ¥1,000 |
| 大工の源さん | ¥1,000 |
| 大工の源さん2 | ¥1,200 |
| ダンジョンおたけ運動　それゆけ大運動会 | ¥2,000 |
| タウン熱血物語 | ¥1,500 |
| 東方見聞録 | ¥1,500 |
| なかよしくいしょっと | ¥10,000 |
| 熱血格闘伝説 | ¥2,000 |
| 熱血格闘トジッポール部 | ¥1,500 |
| 熱血硬派くにおくん | ¥1,500 |
| 熱血！すとーとバスケット | ¥10,000 |
| 怒者くん阿修羅の章 | ¥2,500 |
| バイオミラクルぼくってウパ | ¥4,500 |
| バブルボブル2 | ¥1,500 |
| バルーンファイト | ¥2,500 |
| ぴっぐり熱血新記録 | ¥1,500 |
| ヒッドラーの逆襲 | ¥3,500 |
| 百の世界の物語 | ¥3,500 |
| 不思議な海のナディア | ¥4,000 |
| ぷよぷよ | ¥1,500 |
| ペーパーボーイ | ¥1,500 |
| ペペルイト | ¥1,500 |
| ポコスクロフォーズ | ¥1,000 |
| 魔法のプリンセスミキーモモ | ¥2,000 |
| ミスピーチワールド | ¥3,000 |
| 水晶新宿の大甲子園 | ¥1,800 |
| ムーンクリスタル | ¥3,000 |
| メタルギア | ¥1,800 |
| メタルスレイダーグローリー（究品） | ¥6,000 |
| 燃えろランンピー | ¥3,500 |
| リップルアイランド | ¥3,000 |
| ルパン三世 | ¥1,800 |
| レッキングクルー | ¥1,500 |
| ろくでなしブルース | ¥2,500 |
| ワイルドガンマン　ガンセット | ¥5,000 |

## ファミコン買取価格
（箱・説明書なし）

| | |
|---|---|
| アイスクライマー | ¥1,000 |
| アイドルハ大会 | ¥1,800 |
| 赤川次郎の幽霊列車 | ¥1,000 |
| 麗れん坊天狗 | ¥2,200 |
| エレベーターアクション | ¥800 |
| カオスワールド | ¥1,000 |
| 快傑ヤンチャ丸3 | ¥1,200 |
| くにおくんの時代劇だよ全員集合 | ¥800 |
| クレイジークライマー | ¥1,000 |
| キョロちゃんランド | ¥2,500 |
| ゲバラ | ¥2,000 |
| スターウォーズ帝国の逆襲 | ¥1,200 |
| スノーブラザーズ | ¥4,000 |
| スパイVSスパイ | ¥600 |
| スパイVSスパイ2 | ¥800 |
| スパルタンX2 | ¥1,000 |
| 高橋名人の冒険島IV | ¥1,000 |
| 戦いの迷路 | ¥800 |
| なかよしくいしょっと | ¥5,000 |
| 熱血格闘伝説 | ¥1,500 |
| 熱血高校ドッジボール部 | ¥1,500 |
| 熱血硬派くにおくん | ¥1,000 |
| 熱血！ストーリーバスケット | ¥5,000 |
| 怒者くん阿修羅の章 | ¥1,000 |
| バブルボブル2 | ¥3,500 |
| ヒッドラーの復活 | ¥1,200 |
| 百の世界の物語 | ¥2,000 |
| 不思議な海のナディア | ¥2,000 |
| ぷよぷよ | ¥1,000 |
| ペーパーボーイ | ¥1,500 |
| ペペルイト | ¥1,500 |
| ポコスクロフォーズ | ¥1,000 |
| 魔法のプリンセスミキーモモ | ¥2,000 |
| ミスピーチワールド | ¥3,000 |
| 水晶新宿の大甲子園 | ¥1,800 |
| ムーンクリスタル | ¥3,000 |
| メタルギア | ¥1,000 |
| メタルスレイダーグローリー（究品） | ¥5,000 |
| 燃えろランンピー | ¥3,500 |
| リップルアイランド | ¥3,000 |
| ルパン三世 | ¥1,800 |
| レッキングクルー | ¥1,500 |
| ろくでなしブルース | ¥2,500 |
| ワイルドガンマン　ガンセット | ¥5,000 |

## スーパーファミコン買取価格
（箱・説明書付き）

| | |
|---|---|
| R-TYPE3 | ¥1,000 |
| 赤ずきんチャチャ | ¥1,000 |
| 悪魔城ドラキュラXX | ¥2,000 |
| エレベーターカーニックス | ¥2,500 |
| イースVエキスパート | ¥3,000 |
| インデイージョーンズ | ¥2,500 |
| 鬼龍川舞 | ¥1,500 |
| エイリアンVSプレデター | ¥2,000 |
| カービィのキラキラキッズ | ¥2,000 |
| カオスシード　風水回廊記 | ¥1,000 |
| 奇々怪界　月夜草子 | ¥1,500 |
| 奇々怪界　謎の黒マント | ¥1,500 |
| キャプテンコマンドー | ¥1,000 |
| くにおくんのおおたべ | ¥1,000 |
| クラッシュギア | ¥3,000 |
| 決戦！！ドガボン王国4 | ¥1,500 |
| ご近所探検隊 | ¥3,000 |
| 魂斗羅スピリッツ | ¥1,000 |
| 新熱血硬派くにおくんの挑戦 | ¥2,000 |
| すってんぱっくん | ¥1,000 |
| すーぱー忍者くん | ¥1,500 |
| スーパーマリオコレクション | ¥2,000 |
| ダウンタウン熱血ペースボール物語 | ¥1,500 |
| スーパードリスのボンカス　ゴールドカートリッジ | ¥3,000 |
| ターニーつきこもり | ¥1,000 |
| であえ覆様あっぱれ一番 | ¥2,500 |
| ドカボンの3・2・1 | ¥2,500 |
| ドラゴンクエストI・II | ¥800 |
| ドラゴンクエストIII | ¥1,000 |
| 忍者龍剣伝　巴 | ¥3,000 |
| 美少女レスラー列伝 | ¥3,000 |
| 美味戦隊藤岡弾郎 | ¥4,000 |
| ファイターエンブレム　トラキア776 | ¥7,000 |
| ファイナルファイトスライム | ¥1,000 |
| ファイナルファイト　タフ | ¥5,000 |
| ファイナルファンタジーIV　イージータイプ | ¥1,000 |
| From TV　ドラムダンクII | ¥1,000 |
| 目玉スペクタクル | ¥2,500 |
| 星のカービィ III | ¥1,500 |
| 魔装機神 | ¥2,000 |
| 元子ちゃんのワンダーキッチン | ¥2,000 |
| メタルマックス　リターンズ | ¥2,000 |
| ラブクエスト | ¥4,000 |
| リバーシティ | ¥1,500 |
| ルパン三世 | ¥2,000 |
| レッキングクルー98 | ¥1,000 |

## スーパーファミコン買取価格
（箱・説明書なし）

| | |
|---|---|
| 悪魔城ドラキュラXX | ¥500 |
| エレベーターカーニックス | ¥1,500 |
| イースVエキスパート | ¥1,000 |
| エイリアンVSプレデター | ¥1,000 |
| カービィのキラキラキッズ | ¥1,000 |
| カオスシード　風水回廊記 | ¥800 |
| 奇々怪界　謎の黒マント | ¥1,000 |
| 熱血格闘伝説 | ¥1,000 |
| 熱血高校ドッジボール部 | ¥800 |
| 熱血硬派くにおくん | ¥1,500 |
| 熱血！ストーリーバスケット | ¥1,000 |
| ご近所探検隊 | ¥1,000 |
| 新熱血硬派くにおたちの挑戦 | 1,000 |
| スーパーマリオコレクション | ¥500 |
| であえ覆様！あっぱれ一番 | ¥1,200 |
| ドカボンの3・2・1 | ¥800 |
| 人形龍剣伝　巴 | ¥1,500 |
| 美少女レスラー列伝 | ¥2,000 |
| 美味戦隊藤岡弾郎 | ¥2,000 |
| ファイナルファイト　タフ | ¥2,500 |
| ファイナルファンタジーIV　イージータイプ | ¥500 |
| ファイターエンブレム　トラキア776 | ¥2,500 |
| From TV　ラムダンク | ¥500 |
| B-B・GUN | ¥1,200 |
| 魔装機神 | ¥1,000 |
| 元子ちゃんのワンダーキッチン | ¥1,000 |
| ラブクエスト | ¥1,000 |
| ルパン三世 | ¥1,000 |
| 幽遊白書　Final | ¥800 |
| レッダーリングレンジャーR | ¥2,000 |
| ワイルドガンズ | ¥1,200 |

## GAME BOYアドバンス買取価格

| | |
|---|---|
| RPGツクール　アドバンス | ¥3,000 |
| エレベーターアクションO&N | ¥3,000 |
| ザ　タワーSP | ¥2,500 |
| コマエアーカードコレクション | ¥2,500 |
| ゴルゴ13　ラストーガ21×2 | ¥3,000 |
| 信長の野望 | ¥2,200 |
| 信長の野望 | ¥2,500 |
| 遠方る時空の中でプレミアムBOX | ¥7,000 |
| ポケットモンスターフリーン | ¥2,000 |
| ポレットモンスターファイアレッド | ¥2,200 |
| マリー、エリー&アニスのアトリエ | ¥6,000 |

## GAME BOY買取価格

| | |
|---|---|
| SA・GA2秘宝伝説 | ¥2,000 |
| ゼイントパラダイス | ¥3,000 |
| ドラゴンクエストI・II | ¥1,000 |
| ドラゴンクエストIII | ¥2,000 |
| 熱血！ビーチバレーだよくにおくん | ¥2,000 |

## GAME CUBE買取価格

| | |
|---|---|
| 鬼太郎　IKARUGA | ¥2,500 |
| ゼルダ　コレクション | ¥5,000 |
| 大乱闘スマッシュブラザーズX | ¥3,000 |
| ポケットポケットの森　e+ | ¥2,000 |
| NARUTO激闘忍者大戦3 | ¥3,000 |
| バイオハザード　コレクター80X | ¥10,000 |

## PCエンジン買取価格

| | |
|---|---|
| 蛍・超兄貴 | ¥1,000 |
| 悪魔城ドラキュラX | ¥5,000 |
| 格闘パクワーダック | ¥3,500 |
| 風霧 | ¥1,000 |
| ゲイグロードSX | ¥2,500 |
| 銀河神話伝説サフィイア | ¥15,000 |

| | |
|---|---|
| ワンダーレンジャーR | ¥3,000 |
| ワイルドガンズ | ¥2,500 |

| | |
|---|---|
| GOIGOIパーティーチャンス | ¥3,500 |
| ゴルゴ13 | ¥7,000 |
| スーパーダライス2 | ¥1,500 |
| サマーカーバルリ92 アルザディック | ¥1,200 |
| サーカルフル93ダブルスペシャル | ¥1,500 |
| スターパロット | ¥2,000 |
| スチームハーツ | ¥4,500 |
| 聖霊戦士エスプリガン | ¥1,500 |
| スプリガンパート2 | ¥2,500 |
| ダウンタウン熱血物語 | ¥4,000 |
| DE・LA・ | ¥1,000 |
| デッド・オブ・レイン | ¥5,000 |
| 天地を喰らう | ¥1,000 |
| ドラゴンナイトとグラフティ | ¥3,000 |
| パザルでこさぬのゲームでこざる | ¥10,000 |
| パラソルスター | ¥2,500 |
| フォーセットアムール | ¥4,000 |
| ぽっぷぽるメイル | ¥1,800 |
| モトローダーMC | ¥2,000 |
| マジカルチェイス | ¥5,000 |
| ラブ・ハンター | ¥6,000 |
| レインボーアイランド | ¥2,500 |

## NEO・GEO買取価格

| | |
|---|---|
| ART OF FIGHTING　殺意の拳 | ¥10,000 |
| アンドロテュス | ¥13,000 |
| SNKV CAPCOM SVC CHAOS | ¥8,000 |
| ジョイジョイ | ¥30,000 |
| 餓狼伝説　MARK OF THE WOLVES | ¥20,000 |
| クイズ名探偵ホームズ3ダ | ¥10,000 |
| ゴルフ・ゴルフ | ¥28,000 |
| サ・キング・オブ・ファイターズ2003 | ¥18,000 |
| サムライスピリッツ　天草降臨 | ¥7,000 |
| 侍魂の達人2 | ¥4,000 |
| 新豪血寺一族　闇覚醒 | ¥10,000 |
| 新風拳 | ¥10,000 |
| 戦国伝説2001 | ¥20,000 |
| ドラゴンクイングス3 | ¥6,000 |
| 忍ッコトルーパーズ | ¥3,500 |
| 覇点王　出のリベロ | ¥35,000 |
| ジャックスター | ¥35,000 |
| パルスター | ¥28,000 |
| ビッグトーナメントゴルフ | ¥36,000 |
| プレイジングゴスペル | ¥60,000 |
| マジカルドロップ2 | ¥18,000 |
| マジカルドロップ3 | ¥25,000 |
| 真説ワンダーボーイ | ¥18,000 |
| メタルスラッグ | ¥60,000 |
| メタルスラッグ2 | ¥22,000 |
| メタルスラッグ3 | ¥18,000 |
| メタルスラッグ4 | ¥28,000 |
| メタルスラッグ5 | ¥18,000 |

## セガサターン買取価格

| | |
|---|---|
| アイドル雀エスーチャイFEMIX | ¥2,000 |
| 悪魔城ドラキュラX | ¥2,000 |
| アストラスーパースター | ¥3,500 |
| ウィンドウトゥスマルチマウスドーナッツ | ¥4,000 |
| エレベーターアクション2 | ¥2,500 |
| ガンバリフェイズ2（ケーブル付） | ¥2,500 |
| 鬼ッ　鬼ッ　ケ | ¥2,000 |
| クーリエクライシス | ¥3,000 |
| クレオパトラフォーチュン | ¥3,000 |
| ゴルフ・ゴルフ・ゴルフ | ¥3,000 |
| サンダーフォースUルェックリミッテッドスペシャルパック | ¥4,500 |
| シャイニングフォースゴールドパック | ¥2,000 |
| シャイニングフォース3　シナリオ2 | ¥2,500 |
| 心霊現象報告書　太田氏丸 | ¥10,000 |
| スーパーリアルマージャングラフティ | ¥2,000 |
| 仙境活龍天戦カオスギド（初回） | ¥2,000 |
| ストリートファイターZERO | ¥3,500 |
| ステラアサルト | ¥7,000 |
| ストライカーズ1945　2 | ¥2,000 |

| | |
|---|---|
| クローズ | ¥3,000 |
| ゴジンジャンドドラゴンコレクション 8M RAM搭載 | ¥7,000 |
| ティックルスタースプライツ | ¥2,000 |
| ラスクリムゾン | ¥3,000 |
| 電撃戦士：ファイルエディション | ¥3,000 |
| ハイパーデコイ | ¥6,000 |
| バトルガレッカ | ¥4,000 |
| ファイアルフォース1ペンペン | ¥4,000 |
| ファイアルファイトリベンジ 8M RAM搭載 | ¥8,000 |
| プリンセスクラウン | ¥3,000 |
| ラーカルトモ小説DVDトップカバー RAM搭載 | ¥2,000 |
| レイディアントシルバーガン | ¥7,000 |
| REINSAL　恋鈴 | ¥3,000 |

## メガドライブ買取価格

| | |
|---|---|
| アリシアドラグーン | ¥3,000 |
| エイリアンソルジャー | ¥8,000 |
| エルヴィエット | ¥2,000 |
| グランドレッド | ¥2,000 |
| 闘争帝国 | ¥3,000 |
| コミックスゾーン | ¥800 |
| 忍者ウォーリー・ザ・ハードコア | ¥4,000 |
| ジャスティスリーグ | ¥15,000 |
| THE GOZE | ¥4,000 |
| ステラアサルト | ¥5,000 |
| スノーブラザーズ | ¥8,000 |
| ステップファイト | ¥3,000 |
| ディバインレーリング | ¥2,500 |
| ツインクルテール | ¥3,000 |
| ハイブリッドロウロード | ¥2,500 |
| ヘッドバスター | ¥8,000 |
| バトルマニアスゆ？酔 | ¥4,000 |
| パラマコットン（裏のみけき） | ¥5,500 |
| ペラスコット | ¥4,000 |
| パンパイアキラー | ¥7,000 |
| ファンタジースター一復刻版 | ¥2,500 |
| ペペルムがPENGO | ¥3,500 |
| 武者アレスの谷 | ¥3,000 |
| ソードオブソダン | ¥1,000 |
| ライトクルセイダー | ¥1,800 |
| レスターザジューデングスター | ¥2,500 |
| ロックマンメガワールドV | ¥3,500 |
| ロボコップVSターミネーター | ¥5,000 |

## 攻略本買取価格

| | |
|---|---|
| APE　ファイアーエムブレム百科（帯付） | ¥1,500 |
| APE　マザー百科（帯付） | ¥1,500 |
| FC　くにおくんがのあそスペシャル（集版社） | ¥1,500 |
| FC　メタルスレイダーグローリーファンブック | ¥5,000 |
| FC　ファミコンシャッフ深謀列伝（集版社） | ¥1,500 |
| FC　ロマンシング・サガ3　綾崎の書（アスキー） | ¥1,800 |
| SFC　ロマンシング・サガ3外典（集版社） | ¥1,500 |
| SEGA　レイディアントシルバーガン公式ガイドブック | ¥1,800 |
| PCE　餓鬼ドラキュラ血の輪廻公式ガイブック（小学館） | ¥2,000 |
| PC　ファミコンブック | ¥6,000 |

## ゲーム機本体買取価格

| | |
|---|---|
| AVファミコン | ¥5,000 |
| ゲームキューブ各色 | ¥4,000 |
| ゲームキューブエンジョイプラスパック各色 | ¥5,000 |
| ゲームボーイアドバンスSP各色 | ¥3,000 |
| スーパーファミコン | ¥1,000 |
| スーパーファミコンJr. | ¥4,000 |
| ファミリーコンピューター | ¥3,000 |
| メガドライブ | ¥1,500 |
| PCエンジンDUO-R | ¥6,000 |
| PCエンジンコアグラフィ | ¥4,000 |
| PCエンジンDUO-RX | ¥9,000 |
| NEO・GEO | ¥7,000 |
| NEO・GEO　CD2 | ¥8,000 |
| Xbox（DVD再生キット付） | ¥7,000 |

◎上記の買取価格は、箱・帯・説・付属品・ユーザーサポートが備わっている価格です。◎買取金額は、相場により変動致します。あらかじめご了承下さい。◎上記の買取表は、買取商品の一部です。その他の商品も高額買取中です。

●この買取表は郵送分のみ有効です。●買取価格は盤の状態・付属品の有無・在庫状況により変動致します。あらかじめご了承下さい。

楽天市場ＨＰ　www.rakuten.co.jp/liberty/

リバティーＨＰ　www.liberty-shop.co.jp/

販売専用☎0120-508103又は0120-222587（受付10：00～19：00　24時間受付）

CD・DVD・パソコンゲームも買取中！

※同人誌と一緒に送れます。

秋葉原４号店、６号店で同人誌・テレカ販売中です！

早い手続きで即キャッシュ！リバティーの買取システム！

1.お送り頂く場合
見入ソフト50本以上を送まとめて郵送分送く場合は、宅配便を郵料現金です。お送り頂く場合の形し（現住所の確認できるもの）を段到の上、宅急便でお送りください。お支払いは現金書留、もしくは銀行振込で送金致します。

2.店頭にお持ち頂く場合
お持ち頂く見入編・テレカと書分記録書（免許証・保険証・学生証など現住所を確認できるもの）をお持ち下さい。（18歳未満の方は保護者の同意が必要となります。）その場で査定、買取でお支払い致します。

大量処分歓迎！
大量処分でお引き受けします！お気軽にご相談下さい。業者大量処分も歓迎！

商品の送り先　〒101-0021東京都千代田区外神田4-6-10-8Ｆ
秋葉原９号店　リバティー郵送買取センター
フリーダイヤル 0120-1288-25 電話受付 10：00～20：00

リバティーは年中無休

リバティー一店舗一覧

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 秋葉原１号店 | 03-3257-4456 | 秋葉原４号店 | 03-5294-6170 | 池袋店 | 03-3983-8890 | 荻窪店 | 03-5397-9131 | 秋津店 | 0423-99-3013 | 高田馬場店 | 03-5292-9908 |
| 秋葉原２号店 | 03-3251-1375 | 秋葉原５号店 | 03-3253-5686 | 新宿店 | 03-5339-6531 | 吉祥寺店 | 0422-22-0920 | 武蔵小山店 | 03-5751-7302 | 蒲田店 | 03-3733-2801 |
| 秋葉原３号店 | 03-5294-2363 | 秋葉原６号店 | 03-3257-3451 | 中野店 | 03-5380-1683 | 三方店 | 0492-59-4548 | | | | |

シリーズ特集Part.11

# Romancing SaGa 【サ・ガ】シリーズ

魔界塔士 Sa・Ga
秘宝伝説 Frontier UNLIMITED
時空の覇者 Minstrel Song

## なんのようだ！

いわゆる問題児、アウトローのたぐい。この『サ・ガ』シリーズを一くくりに表現しようと思ったら、そう言うより仕方がない。型破り、意地悪、難しくとっつきにくい。おまけにバグだらけで八方破れ。世間ではボロクソに言われたりするが、付き合ってみるといいヤツだった、そんな感じだろうか。

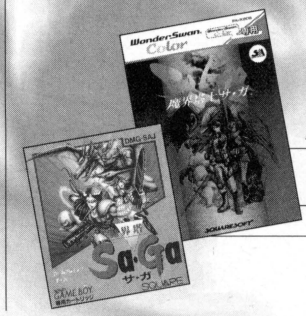
下の年表のとおり、初出はGBで、GB初のRPGでもある。そこからSFC、PSへと進出し、各ハードでミリオンヒットを記録するもPS2の『アンリミテッド：サガ』で大コケしてしまい、もうだめかと思われたが『ロマンシング サガ ミンストレルソング』で再び好評を得る、という波乱に満ちた遍歴を持つ。この不安定さの理由は常に新しいものへ挑戦し、ある時は成功、またある時は大失敗していることにある。何しろシリーズを通して共通する要素はバグが多いということと、経験値がない（『サ・ガ3』除く）ことぐらいなのだから。逆に言えば、それ以外のあらゆることが自由で、何でもあり。それがシリーズの特色と言ってもいい。

ただし、ここで言う「自由」と「何でもあり」は制作側の姿勢だけでなく、プレイヤー側の遊び方も自由で何でもありだというところに大きな意味がある。お仕着せの強制イベントなどほとんどなく、やりたいようにやってクリアしたければすればいい、という感じだ。感動させようとするストーリーもなく、プレイ開始からクリアまで、プレイヤーが歩んだ道そのものがストーリーで、当然それを作るのはプレイヤー自身というスタンスなのである。ロールプレイングとは役割を演じるという意味で、ストーリーを作るのはプレイヤー自身、というのが本来のRPGの形であり、『サ・ガ』シリーズはその伝統を守り続けているとも言える。そこに最大の魅力があるのだ。

**† Sa・Gaシリーズ年表 †**

| | | |
|---|---|---|
| 89年12月15日 | 魔界塔士Sa・Ga | GB |
| 90年12月14日 | Sa・Ga2 秘宝伝説 | GB |
| 91年12月13日 | Sa・Ga3 時空の覇者 | GB |
| 92年1月28日 | ロマンシング サ・ガ | SFC |
| 93年12月10日 | ロマンシング サ・ガ2 | SFC |
| 95年11月11日 | ロマンシング サ・ガ3 | SFC |
| 97年7月11日 | サガ フロンティア | PS |
| 99年4月1日 | サガ フロンティアⅡ | PS |
| 01年12月20日 | ロマンシング・サガ | WSC |
| 02年3月20日 | 魔界塔士サ・ガ | WSC |
| 02年12月19日 | アンリミテッド：サガ | PS2 |
| 05年4月21日 | ロマンシング サガ ミンストレルソング | PS2 |

Text by 藤井宏幸（武蔵野プロ）



## 少年は楽園を目指す

# 魔界塔士Sa・Ga

Makaitoushi Sa·Ga

ハード：GB　メーカー：スクウェア　価格：3500円　発売日：89・12・15

ハード：WSC　メーカー：スクウェア　価格：5200円　発売日：02・03・20

**GBでRPGを作る、という偉業を成し遂げたスクウェア渾身の一作！**

◎革命度…10　◎ザコ強度…6
◎自由度…6　◎ボス強度…??

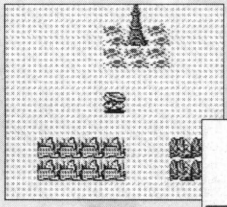
### 創意工夫が自由をはぐくむ

画質、電池、ロム容量と、GBのハード制約をクリアする方法を考えるところから『魔界塔士Sa・Ga』の制作は始まった。塔の各フロアがそれぞれ1つの世界になっているという大胆な舞台設定でマップデータを縮小し、さらに経験値とは違うレベルアップシステムでデータ量を切りつめるという斬新な発想は苦肉の策であっただろう。だがそれらのアイディアは逆に、ファンタジーに固執しない自由な世界観とプレイヤーの判断次第で大きく攻略が変化するプレイの多様性を生む効果もあった。そしてそれは「工夫と挑戦、そして自由」という、シリーズ作品に受け継がれていく、「Sa・Gaの精神」と言うべきものとなる。

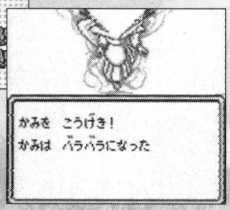
プレイヤーは人間、エスパー、モンスターの3種族で最大4人パーティを組み、楽園に通じているという塔を登っていく。塔の中にはメインの舞台となる大きな4つの世界があり、下の階から順番にクリアしていくこととなるので、展開は一本道である。しかし、パーティ構成によって、攻略法はかなり変わってくる。

人間は能力アップのためのアイテムを大量に買い込む必要があるため、金稼ぎが重要となる。時間がかかる反面、金さえあればスタート直後であってもHP以外の能力を最大値まで上げられるので、手堅く進むなら強さが保証される。エスパーは強い敵と戦っていけば自然に能力がアップするので人間より経済的。ただし「でんげき」や「サイコブラスト」といった攻撃技や炎耐性、HP回復などの特殊能力をランダムで覚えるので強さにムラが出やすい。モンスターは倒した敵の肉を食べて別のモンスターに変身し、HPも全快するので金がかからない。が、格上のモンスターの肉を食べないと強さが上がらないので強くなる機会は少なめだ。3種族の組み合わせ次第でパーティ強化の方法はかなり違ってくるが、どんなパーティでもクリアできるのだから、見事なバランス調整である。

塔の中の世界はファンタジー風、和風、現代風と、統一感がなく、エクスカリバー、マシンガンに柔道技、果てはビームライフル、核爆弾まで登場する。でたらめな取り合わせに見えるが、各種属性と耐性、攻撃範囲などがいろいろ設定されていて、ダメージ差以外にも武器の特徴が明確で使い分けが楽しめた。また、要所で登場するボスキャラが強く、適当な戦力では勝てない。一般的なRPGと違って経験値さえ稼げばとりあえず勝てる強さになる、という要素がないため、頭を使って攻略法を考えなければならないのだ。また、敵を一撃で葬るチェーンソーのような盲点を突く必勝法も仕込まれていて、それを探すのも楽しい。この意地悪さが好みの分かれるところだが、粗削りで多様な遊び方を許容する魅力は熱狂的なファンを生み、やがて『FF』と並ぶスクウェアの二大看板に成長していくのだった。ちなみにWSC版は多くのバグ技が修正されており普通に遊びたい方にお薦めだ。



塔を登っていく過程で4つの広い世界を冒険する。グライダーやエアバイクなどの移動手段もある




ラスボスの「神」をチェーンソーでバラバラにするのはあまりにも有名な攻略法だったりする

## 難易度&ボリューム大幅アップ!

# Sa·Ga2 秘宝伝説

Sa·Ga 2 Hihou Densetsu

ハード：GB　メーカー：スクウェア　価格：4800円　発売日：90・12・14

**素直に喜べる正統進化を遂げ、人気シリーズ化を決定づけた名作**

◎継承度…9　◎ザコ強度…7
◎自由度…7　◎ボス強度…8

### より遊びやすく、よりRPGらしく

容量が倍の2Mになった『Sa・Ga2 秘宝伝説』は、前作を確実に踏襲しつつ全体的にボリュームアップしたお手本どおりの続編だ。〝魔界塔士〟のフレーズが消えたとおり、塔の世界という世界観はなくなったが、今度は9つの世界が「天の柱」によって天界につながっているという設定で、前作同様に和洋、中世、未来など多様な世界を股にかけて旅することになる。また、前作では物語性が薄めだったが、今度は秘宝を残して旅立った父を探すため、秘宝を手がかりに旅立ち、その真価を知って世界の危機と闘う、というストーリーを持つ。フィールドも広がり、よりRPGらしくなったと言える。

戦闘システムや豊富な種類の武器は健在。さらに種族に「メカ」が追加され、パーティ編成の幅が広がったため、プレイの自由度もアップしている。メカは装備品に応じて能力値もアップし、メカゆえ精神攻撃などは無効だが、回復魔法が効きにくいという特殊な存在となっている。前作でアイテム購入でのみ能力アップしていた人間はエスパー同様に戦闘によるランダム能力アップとなり、育てやすくなった。エスパー、モンスターは前作とほぼ同じ仕様だが、エスパーは不要な能力を意図的に新たに覚える特殊能力と交換できるようになり、モンスターは格上のモンスターに変化しやすくなった。これらの改良点に加え、全体的に前作よりもプレイしやすさの向上が図られ、序盤はどんなパーティでも程よい難易度で進んでいくことができる。

プレイしやすくなった最大の要因はゲストキャラを加えた5人パーティでの行動が多いからだ。ゲストキャラは能力が高めで、装備品を所持した状態で戦闘に参加してくれるうえ、攻略ヒントを教えてくれるガイド役も兼ねている。また、主人公が集めていくことになる77の秘宝は装備することができ、属性耐性などの弱点カバーや能力値アップが可能。おまけに終盤のあるイベント発生までは戦闘で全滅するとその戦闘の開始時からやり直しができる親切設計も、GBというハードに適している。

しかし、プレイヤー側の強化に比例して敵の手強さもアップ！　ザコ敵の一度に出現する数が序盤から10匹を越えるほど多く、グループ攻撃や全体攻撃が必需品になった。それ以上にボスが劇的に強化され、属性耐性を持つアシュラやイージスの盾を持つビーナスなど、その時点での主力武器の種類によっては大苦戦を強いられる。特にラスボス前に登場するアポロンは本当にラスボス以上の強さでプレイヤーを途方に暮れさせる。今回はチェーンソーがボス系に通用しないうえ、「すばやさ」が低いと物理攻撃の命中率が大幅に下がるので、実質的に勝てないバトルも発生しうるのだ。そうなった時にパーティを立て直す方法を考えられるかどうかでプレイヤーの「サガ適性」が問われるが、前作をクリアした人なら問題となるほどでもなく、難易度と歯応えのバランスが絶妙な傑作として本作を挙げる人が多い。序盤の易しさとわかりやすさ、バグの少なさなどの観点から、筆者も前作よりこちらを入門用にお薦めしたい。

ゲストキャラがパーティにいるときは、Bボタンを押すと次にすべきことを教えてくれる

Text by 藤井宏幸（武蔵野プロ）

## GB最終作は進化か退化か？

# Sa・Ga3 時空の覇者 完結編

Sa·Ga 3 Jikuu no hasha -kanketsuhen-

ハード：GB　メーカー：スクウェア　価格：4900円　発売日：91・12・13

**諸事情により、らしくない仕上がりになってしまった3作目の悲哀**

◎反転度…10　◎完結度…5
◎自由度…3　◎難易度…5

### プレイヤーにも自由を

3作目にあたる『Sa・Ga3 時空の覇者 完結編』は、シリーズにおいては異端児ということになる。というのも制作が一連のシリーズ作品と違い、スクウェア大阪のスタッフだからだ。理由はおそらく、同時期にオリジナルのスタッフはSFCの次回作『ロマンシング サ・ガ』を制作中だったからだろう。

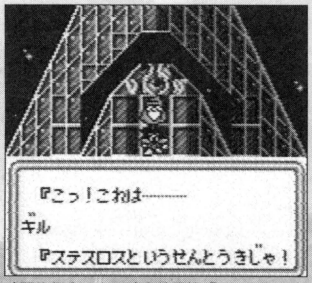
ここまで読んでくださった方なら前2作が非常に特殊な作品であることがわかると思う。しかも両作品ともバグが多く、それをベースに別スタッフに続編を作れというのも酷な話だ。おまけにシリーズ完結編となると、スタッフもプレイヤーも覚悟を決めて開き直るしかない。

そこで『3』のスタッフは前作、前々作の取り入れたい部分を継承しつつ、危険なバグとかかわる部分を回避する形でシステムを組み直したのだと思われる。その結果、経験値によるレベルアップという王道システムで全体の進行を安定化させ、完結編という立場からストーリーの比重を大きくした「より『FF』に近づいた」作品に変貌を遂げた。『サ・ガ』が『FF』化してどうするんだ！　というファンの怒りはもっともだと思うし、他のより比較すれば遙かによい、難易度低めで遊びやすいという評価がシリーズにとって必要だったかというと、筆者も異を唱えたい。が、これが限界だったと思う。

ストーリーは、水没して滅んでしまう未来の世界から過去を変えるために、タイムマシン機能を持つ時空戦闘機「ステスロス」で3人の子どもが送り込まれる。そのうちのひとりが主人公で、過去から未来を股にかけて世界を救うために冒険する、というもの。完結編というだけあって、前作の主人公と父親も登場する。アイテムは剣からビームまでひととおり存在し、何でもありな世界観はこれまでどおり。モンスターとメカは種族ではなく人間とエスパーがモンスターの肉やメカの部品によって獣人→モンスター、サイボーグ→メカという風に段階的に変身していくというシステムになっている。これは前作からの進化した部分だが、変身するメリットが特にないので趣味的要素の域を出ていないのが惜しい。

他にも惜しい点として戦闘画面の敵表示がグループ表示から1体ごとになったことが挙げられる。小さい画面によく詰め込んだ、という努力は伝わってくるのだが、見やすくはない。さらに攻撃対象指定のために1回の戦闘に必要なキー入力回数が増え、テンポが悪くなってしまった。その解消のためにあるオート戦闘の「おまかせ」コマンドは無駄行動連発のオバカA・Iというオチつきだ。

ほかにも移動画面でジャンプができたり、「ステスロス」が攻撃してくれたりと随所に工夫と挑戦が見られ、その姿勢はシリーズの精神を体現していると思うだが、それはあくまで制作側のものであり、プレイヤー側からは工夫も、挑戦も、自由も奪ってしまっては本末転倒だ。それに対する反発の大きさが、ファンはこのシリーズに何を求めているのかを明確にした、と言えるかもしれない。そういう意義はあった、と考えてみれば、案外悪いものではないかも？




時間旅行もできる時空戦闘機「ステスロス」。時空移動の果てで、完結編の答えが待つ

## あなただけの物語がここにある

# ロマンシング サ・ガ

Romancing Sa·Ga

ハード：SFC　メーカー：スクウェア　価格：9500円　発売日：92・01・28

ハード：WS　メーカー：スクウェア　価格：5200円　発売日：01・12・20

**神の奇跡か悪魔のいたずらか、破壊と混沌、自由と感動が眠るパンドラの箱**

◎革命度…10　◎邪悪度…10
◎自由度…10　◎バグ強度…∞

### PRGの法則を破壊せよ

コンピュータRPGは誰がやってもほぼ同じイベントを順序どおりに消化し、ラストに至るという常識があった。低レベルのうちに行ける場所には弱い敵と弱いアイテムを、高レベルで行く場所には強い敵と強力なアイテムを配置し、決して低レベルで強力なアイテムを手に入れたり、強い敵に囲まれてハマったりはしない。それではゲームにならないし、発生するイベント順が変わるとストーリーが破たんするからだ。

ところがこの不変と思われていた仕様の打破に挑んだ作品がある。それが『ロマンシング サ・ガ』だ。マルディアスという世界の各地に8人の主人公キャラがいて、プレイヤーはそのうちの1人を選択してプレイを開始する。残りの7人は赤の他人として世界に登場し、かかわりを持つかどうかはプレイヤー次第。気に入らなければクビにすることもできるし1人で旅することも可能だ。しかも強制イベントはほとんどなく、発生したイベントに関与するかどうかもプレイヤーの自由となっていて、何もしなくても最終ボス「サルーイン」と対決できてしまう。ただしここで重要なのは、本作は『ウィザードリィ』などのように「イベントがほとんどない」のではなく、大量のイベントが戦闘回数カウントによる時間経過および行動次第で順不同で発生、あるいは消滅し、それが矛盾しないということだ。本作ではプレイ時間と戦闘回数をカウントし、それによって出現するイベントとモンスターの強さを制御することで、プレイヤーキャラが世界のどこにいようとも、初期で戦闘経験の少ない時期は簡単なイベントと弱い敵が、終盤は難しいイベントと強敵が出現するようになっている。これによりスタート地点が異なるどの主人公も初期条件が均等になるのだ。

### 善にも悪にもなれる自由

ゲームシステムだけでなく、ゲーム内でのプレイヤーのとれる行動も徹底的に自由。人助けや魔物退治を強要されたりしないばかりか、それどころか仲間にできる騎士「ガラハド」を殺してアイテムを奪いとるなどという残虐行為までできるのだ。当然その行為には代償があり、最終決戦に備えて最強クラスのアイテムを入手する場合に、邪神がいる冥府を紹介されることになる。だがそれを気にしなければゴロツキ同然の冒険者にもなれてしまう。その上、邪神に自分の仲間の命を捧げて武具をもらったり、邪神を殺して奪い取ったりとやりたい放題。それどころか邪神にアイテム入手のために殺したガラハドを生き返らせと要求し、生き返ったガラハドをしゃあしゃあと仲間にしてから善行をつみ、善人だけが挑める神々の最終試練を受けて最強武器をゲットすることまでできる。深くプレイすればするほど、これまで数多くのRPGで品行方正な英雄を演じさせられてきたのは何だったのかと思いたくなるほど自由な「生き方」ができることに気づく。やり込むほどに魅力が増していくのだ。

主人公格のバーバラと出会う。誘えばすぐ仲間にでき、以後会話はない。2人の間柄は想像に任される

## コマンドバトルから陣形バトルへ

GB版の頃の戦闘もかなり自由度の高い仕様だったが、本作はそれをさらに発展させたものとなっている。武器は購入したものを使い込んでいくことで「技」を覚え、戦闘では通常攻撃よりもこの技を中心に戦っていく。同じ片手剣でも安いアイアンソードと高いヴェルニーソードでは覚える技が違うので、武器は買い換えていくのではなく、装備できる8つの枠に使う武器をバランスよく収めることが重要となる。また、最大6人のパーティメンバーを6×6のマス上に前列、中列、後列に振り分けて配置するのだが、有効な攻撃範囲が制限されているため、中列でも使える槍、後列でも使える弓や、遠距離から攻撃できる技を覚える武器を最低ひとつ用意したい。というのも、敵とのエンカウントは移動画面上を動き回る敵と接触することで発生するのだが、このとき左右や背後から接触すると6×6の陣形の接触した側が正面となって戦闘開始となってしまうからだ。この陣形というシステムも従来のRPGにはあまり見られなかったが、エンカウントの方法と武器の有効距離を設定することで戦闘において重要な役割を果たすと同時に、何人で、どう陣形を組むかという部分にプレイヤーが個性を発揮する要素ともなっている。

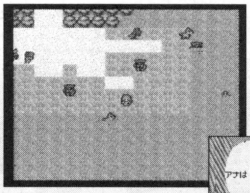
また、魔法にあたる「術法」はダメージソースとしてよりも敵の弱点属性を突いてクリティカルを出したり、特殊効果で戦闘を有利にしたりする性質に優れる。特に分身を作って受けるダメージを肩代わりさせる「幻体戦士術」や雪だるまに変身する「シムラクラム」、精霊を呼び出す「エレメンタル」などをうまく使えば非常に有利に戦える。この〝術〟は武器の代わりにダメージを与えるものとしてではなく、補助的な使い方をすると強い〟というスタイルは以降の作品にも踏襲されていて、シリーズの大きな特徴となっている。

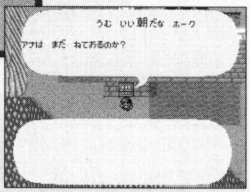
前列は剣や斧、中列は槍、後列は弓が有効。武器、術ともにどのキャラでも扱えるので育て方も自由自在だ

## 挑戦の代償

思うに本作は、同時期に不動の地位を築く『FFⅣ』の王道仕様に対するアンチテーゼ、対極を目指すという実験的な役割を与えられていたのだろう。故にとっつきにくいが、王道仕様に食傷気味な人にはたまらない刺激を与えることに成功した。しかしその刺激の副作用というべきか、GB版からの悪しき伝統というべきか、歴代市販ゲームの中でも突出した数のバグを抱えている。ハマる、アイテム数がおかしくなる、フリーズする、データが壊れると、まるでバグの見本市のようだ。それらは今なお解明されておらず、発生を完全に回避できないという始末。スクウェアにとっては不名誉なことだが、このバグを利用したさまざまなテクニック、プレイの研究開発によって制作者の想像をはるかに超えるやり込みがいが生まれたというのもまた事実。移動画面上の固定ボスキャラを消して奥に進んだり、同じキャラを2人以上仲間にしたり、アイテムや技を無限に使うなどといった裏技がデータ改ざんなしで実行可能という破天荒ぶりは、発見されるたびに新たなプレイの可能性を広げていった。普通はゲームバランスが崩壊するはずだが、何もかもが自由な本作ではそれがより自由度を高め、しかもハマりやデータ破損のリスクも伴うというスリルが挑戦心と好奇心を刺激するのだ。その味が忘れられず、バグも含めた刺激的なプレイを愛する「ロマサガ中毒者」となった者も少なくない。

欠点も多いが、惚れてしまったら生涯愛せる一品であることは間違いない。


移動画面では動き回る敵シンボルに接触すると戦闘に。ひたすら逃げ回って無理矢理先へ進むこともできる



これはわかりやすい画面バグだが、確認不能な目に見えないバグも多数ある。バグもゲームの一部です

帝国の歴史を紡ぐRPG

# ロマンシング サ・ガ2

Romancing Sa·Ga 2

ハード：SFC　メーカー：スクウェア　価格：9900円　発売日：93・12・10

われは皇帝、敵は英雄。手に入れるは領土、生まれるは歴史と平和なり！

◎金持ち度…10　◎ザコ強度…10
◎自由度…7　◎ボス強度…10

## 一冒険者から頂点に立つ者の視点へ

世界を自由に歩く前作から一転、『ロマンシング サ・ガ2』では主人公が世界の頂点に立つ者「皇帝」となると知った衝撃は今も忘れられない。フリーシナリオはどうなってしまうのか？　金は使いたい放題なのか？　誰とパーティを組むのか？　だがそれらの疑問はすべて納得できる形でゲームに当てはめられていた。

かつて世界を救い、去った7人の英雄がいた。彼らは世界に混乱が訪れるとき、再び現れて世界を救うだろう。そして伝説の通り、彼らは帰ってきた。魔物を率い、人類の敵として……！　という衝撃のオープニングから始まり、先代皇帝レオンの後を継ぎ、最初の主人公ジェラールが即位するまでのファーストイベントでプレイヤーは邪悪な7英雄を倒して大陸に平和をもたらす使命を背負った皇帝、歴史の中心に立つ人物としての視点を得ることができる。それは前作とは違う世界とのかかわり方であり、また地方平定などの特定イベントをクリアするたびに、次の皇帝へ能力を継承して寿命を終えるという、壮大な時の流れを感じさせる重厚感は圧倒的なものがあった。

それでいて自由度も確保されていて、移動可能な地方であればどこからでも攻略可能、1人目以外のどの7英雄から倒してもOK、敵は前作同様に戦闘回数に応じて強くなり、今回はボス格の7英雄まで倒す順番によって強さ（グラフィックも！）が変わるというステキ仕様だ。

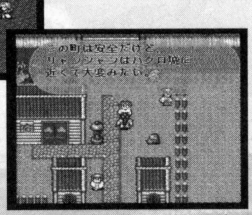
戦闘システムは大幅に改良され、陣形は自由配置ではなく攻撃型、防御型などそれぞれ効果の違うものがあり、それは皇帝に指名したキャラの職業に応じて追加される形式となった。パーティを組むメンバーは帝国軍の兵や術士をはじめ、武装商船団や格闘家、アマゾネスなど、平定した各地方特有のクラスが増えていき、彼らも世代交代していくほか、帝位を継がせることもできる。

武器は使い込むと技を覚えるのではなく、戦闘中に突如頭上に豆電球がピコーン！　と点灯し、技を「ひらめく」仕様に変更された。これが最高に気持ちよく、以後のシリーズ作品に踏襲されていくことになる。

皇帝の所持金は基本的に最大の1万で、買えるものはほぼ買い放題だが、新しい武具や術を得るには多額の投資で研究所を設立して開発しなければならない。また、ボス級の敵が落とすレアアイテム集めやひらめきにくい技の習得など、やり込み要素は前作を上回り、敵の強さも歴代最高。ボスより強いザコが草原をうろつき、それすらもかわいく見えるラスボス「合体7英雄」のヤケクソ気味な強さは一見の価値ありだ。

しかし敵を完全停止させる術「クイックタイム」を使えばラスボスを完封できるなど、やはり抜け道がある。もっともそんな勝ち方で満足するようでは本作を楽しめるかどうか怪しい。だが逆にこのレベルの楽しみを味わうと『ドラクエ』『FF』に戻れなくなる恐れもあるので注意!!

頭上の豆電球は新たな技を「ひらめく」合図。この快感は一般的なRPGのレベルアップの比ではない！



大陸の各地方で起きている事件や問題を解決し、領土を増やしていく。それは歴史として記されていくのだ

Text by 藤井宏幸（武蔵野プロ）

『ロマンシング』シリーズの集大成

# ロマンシング サ・ガ3

Romancing Sa・Ga 3

ハード：SFC　メーカー：スクウェア　価格：11400円　発売日：95・11・11

**ハード末期らしい完成度に加え、次世代機につながる見どころも満載！**

◎安定度…9　◎ザコ強度…7
◎自由度…9　◎罠度……10

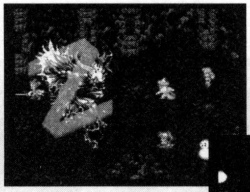
## 次世代機RPGのお手本

『サガ』ファンにとって魔のナンバーともいうべき3作目は、無事シリーズの中心メンバーで制作された。グラフィックや戦闘システムなどは『ロマンシング　サ・ガ2』をベースによりハイクオリティに仕上げられ、ストーリー展開は8人の主人公から1人を選んで自由に冒険できる『ロマンシング　サ・ガ』のスタイル、という折衷形式で、主人公以外のサブキャラとエピソードも豊富にある。なかなか豪華な感じに仕上がっているが、さらにアイテム開発や術合成という前作の要素も継承されているうえ、新たな試みとして軍を率いて戦う「マスコンバット」、領内の統治をする「施政」、そして物件の買収をして資本金を増やしていく「トレード」という、ゲームの基本部分とは違うミニゲーム的な要素が加えられている。これらはカートリッジの容量に余裕が出てきた反面、作業労力が増えていくゲーム制作において、本編から独立したパートを作ることで別の人間に制作発注できるという画期的な手法で、PS移行後の『FF』シリーズなどでは常とう手段となっていくことは周知のとおりだ。

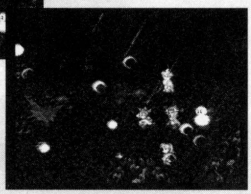
戦闘システムのベースは前作を踏襲しつつ、さらに「コマンダーバトル」と「陣形技」「合成術」という要素が追加された。これは仲間を6人にし、うち主人公をコマンダーとして戦闘画面から下げ、通常の技ではなく陣形技と合成術を「ひらめき」ながら戦っていくモードで、「高速ナブラ」、「時間差攻撃」といった連係攻撃や、前作の最強術「ギャラクシィ」や「クリムゾンフレア」などが使用可能となっている。ちなみに筆者は初プレイ時、コマンダーバトル主体でクリアを目指していたのだが、何とよりによってラスボス戦でパーティメンバーが1人強制離脱し、コマンダーバトル使用不可に!!　ろくに技を覚えていないわがパーティは当然勝てるはずもなく、果てしないパーティ鍛え直しの末に再挑戦するハメになった。ちなみにラスボスのいるダンジョンからは出られないので、もし突入前のセーブデータを残していなかったら……ロムのささったSFCに「タイガーブレイク」をブチかましていただろう。

このような極悪なブービートラップがあるものの、トータル的にはイベント解法のわかりにくさもなく、殺人的な強ザコに包囲されてハマることもなく、バグも少なめ。完成度はSFC、GB6作中でも最高だと言えるだろう。シリーズの破天荒さに慣れてしまった人は物足りなさを感じるかもしれないが、難易度、複雑さと大衆性のバランスを考えると、ベストは本作しか考えられない。

『ロマンシング』シリーズは傑作が3つも連続したので4作目を望む声も多かった。ゆえに次回作の名称が『サガ フロンティア』と発表された時にガッカリした人もいただろう。丸ごとファンタジーではないという点も不安要素のひとつだった。その実態は……次頁にて！



ひらめきにくい小剣の最強技「ファイナルレター」を覚えるために、アスラを倒しまくった人も多いはずだ



天宮から流星を降らせる「ゾディアックフォール」は3人の術士が放つ合成術。序盤から使えるので便利だ



Text by 藤井宏幸（武蔵野プロ）

## 多種多様な英雄の活躍をつづる楽しき叙事詩

# サガ フロンティア

SaGa Frontier

ハード：PS　メーカー：スクウェア　価格：6800円　発売日：97・7・11

**SFC時代とは一線を画する、ライトで娯楽性を重視した次世代の「ロマサガ」。**

◎革命度… 6　◎手軽度… 9
◎自由度… 6　◎万人度… 8

### 独立性の強い7つのエピソード

PS初登場となった『サガフロンティア』（以下『SF』）が発売されたのは、32ビット機のシェア争いが佳境に入ろうとしていた97年夏休み商戦だった。この頃はスクウェアの最盛期にもあたる。『FF』と並び称された看板シリーズが、PSでどんな勇姿を見せてくれるのか。ファンの期待はいやが上にも高まった。

ところが、ふたを開けてみると、『SF』は意外にこじんまりとした作品だった。当時のスクウェア作品には、これでもかと言わんばかりにゴージャスなCGムービーが盛り込まれていたが、そういった派手な演出は乏しい。全体的に超大作RPGといった構えた作りではなく、もっと手軽で気楽に遊べる、敷居の低い作りになっていたのである。

ライトな作りは、演出面だけではなく、ストーリー構成上に、より強く表れている。

この作品には、7人の主人公が登場する。彼らは大きな世界のあちこちに散らばって存在しており、それぞれ独立した冒険を行う。これだけ聞くとシリーズの原点である『ロマンシング サ・ガ』に似ていると思う人も多いだろう。実際、その雰囲気がある程度継承されているのは事実で、往年のファンなら、懐かしさを覚えることもあるかもしれない。

だが、一本一本の糸が寄り集まって大きな物語を紡いでいった『ロマンシング サ・ガ』に比べると、ここでは相互の関連性がかなり薄い。ある主人公の話に他の主人公が登場することはあっても、ゲストといった扱いにとどまっている。例えて言えば、長大な話を複数の視点から描いていく群像劇タイプではなく、7人の主人公たちの冒険を集めた、短編集の趣なのである。

しかもそれぞれのエピソードは、物語性だけでなく、世界観の上でも大きく異なっている。王道のファンタジー的世界があるかと思えば、現代劇調のヒーローものもある。文化も技術レベルもまるで違っていて、それらがひとつの世界として結びついていることに違和感すら感じるほどなのである。

短編集的な構成が持つ軽さと、ごった煮のような何でもありの世界観。『SF』に対する評価は、この2点を受け入れられるか否かによると言っていいだろう。

発売当時は、ユーザーサイドにも「『ロマンシング サ・ガ』の新作がPSで出る」という思い入れが強かった分、拒否反応を感じる人が多かったように思う。だが、今になってあらためてプレイしてみると、その点はあまり気にならないのではないだろうか。さまざまなエピソードが折り重なってひとつの壮大な物語が形作られるという話は確かに面白いが、同時に短編集には、それにしかない面白さがある。特に一日に大量の時間が割けないプレイヤーにとって、クリアまでの時間が短くて済むショートシナリオは、遊びやすいとも言えるだろう。

7人の主人公が、タイプの異なる7つの物語を楽しませてくれるRPG。『SF』の魅力はここにあるのである。

戦闘には、わずかだがタクティカル性がある。同じ敵でも初期配置次第では思わぬ苦戦をすることも

## 世界観を貫く統一されたシステム

さて、7つのエピソードが、どれほど異なるか、いくつか例を挙げてみよう。

マニュアルでは筆頭で紹介されているのがブルーだ。人間の魔術師であり、生まれながらにして優秀な資質を有しながら、現在のままでは不完全なレベルにとどまっていて、それ以上の成長はない。彼が完璧な術者になるには、双子の兄弟を殺害するしかないのである。ブルーは魔術師の掟に従い、祖国を旅立つ……。

一読すれば、すぐおわかりのように、ちょっとダークなファンタジーだ。ただ、主人公の造形は、一般的でわかりやすい。ストーリーの目的も明確だ。

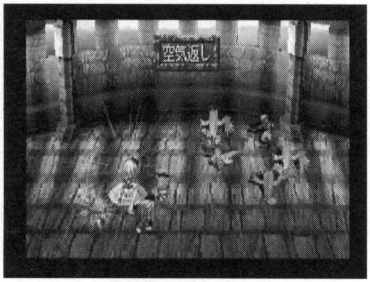
これが同じダークファンタジー系でも、アセルス編になると、ずいぶん変わってくる。彼女のシナリオでは、棺桶が並ぶ部屋でアセリスが目覚めるところから始まる。最後の記憶は馬車にひかれたこと。すなわち死の記憶なのである。だが、彼女は生きている。目覚めた場所はアールヌーボー調の曲線で構成された城。なぜ自分がそこにいるのか皆目見当がつかない。あてもなく歩いていると、ある部屋に入った途端、背後から胸をくし刺しにされてしまう。床に広がる紫の血。だが、しばらくして彼女は何事もなかったように立ち上がる。そのときにはもう傷は消えていた……。

このエピソードが持つミステリアスな雰囲気は、ブルー編とはまるで異なる。自分の目的も、否、それ以前に自分が何者であるかすらわからないのだ。しかし、それが苦痛には感じない。極度に閉ざされた世界が逆に解明してやろうという欲求を生んでくれるのである。

こうしたハードな話ばかりなのかと思うと、そうでもない。その対極にいるのがリュートだ。彼は田舎で日がな一日ぶらぶらしているだけの青年。あるとき、このままじゃいかんと故郷を飛び出す。目的は何もない。出世してやろうという願望ぐらいはあるが、あてもコネもない。人生の一大転機なのか、ただの気まぐれなのかもわからない。彼のシナリオで驚きなのは、自由度が恐ろしく高いことだ。進め方次第では、最初の戦闘がいきなりラスボス戦になる可能性すらある。軽さという点では誰にも負けないくらい軽いが、その代わりここには別種のやり込み要素がある。なぜなら、システムを極めれば、まるで成長していない状態で行ういきなりのラスボス戦で勝利することも可能なのである。上級者には挑みがいのあるシナリオだ。

このように、『SF』のエピソードはそれぞれ大きく異なるが、システム的には、ひとつに統合されている。エピソードが変わるたびに新たに覚えることなどはないから、ともかく誰かの物語をプレイしながら基本操作を修得してしまえば、残り6つを楽しむのにさして苦労はないだろう。ただし、戦闘の難易度はそこそこ高い。前述したリュートなどは主人公のくせにあきれるほど弱いし、他のキャラの場合でも、頻繁に強敵に出会う。敵がオブジェクトとして見えているので、回避すれば戦闘は起こらないのだが、狭い場所などではそれも難しいし、ボス戦に備えてある程度の強化はしておきたい。幸いにして、戦闘中以外はどこでもセーブが取れるので、小まめにそれを実行するのが必須となるだろう。

全体の作りは軽く、シナリオも短めながら、戦闘バランスがシビアなため、解き応えがある。そう考えると、時代の要請によってライトに変質しつつも、「ロマサガ」の血は確かに受け継がれていると言えるのかもしれない。



複数のキャラクターが、各自の修得した技を組み合わせて発動させる連携攻撃。大ダメージが期待できる

正義の熱血ヒーローが、悪の軍団を打ち破るレッド編

耽美で歪曲した世界観が異彩を放つアセルス編

## 忍耐力と分析力を持つ人、求む！

# サガ フロンティアII

SaGa Frontier II

ハード：PS　メーカー：スクウェア　価格：6800円　発売日：99・4・1

**シリーズ中でも、評判が悪いことでは屈指。だが、本当に魅力はないのか!?**

◎革命度…4　◎童話度…9
◎自由度…4　◎根性度…10

### 2つの視点から歴史をつづる

PSにおける第2作『サガフロンティアII』（以下『SFII』）は、故国を追われた王子と放浪の冒険者という2つの視点から、大陸の歴史を描いた作品だ。長い年月にまたがる話なので、登場人物も年齢を重ねていく。死ぬ者もいれば、子孫に代替わりすることもある。キャラクターに対する思い入れが強い人には、ちょっとつらいかもしれないが、これは、SFC版『ロマンシング　サ・ガ2』と同じ構造である。従来からのファンならば、すでにおなじみと言えるだろう。

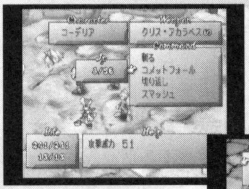
ただ、この作品では『2』ほどの自由度はなく、最終的に出来上がる歴史は誰がやっても、ほとんど変わらない。『2』の大きな魅力であった「自分だけの歴史を作る」という要素が消滅したことは、ファンの大きな不満を呼び、『SFII』は発売直後から、バッシングを受けてしまった。

確かに、これは一理も二理もある話だ。おまけに『SFII』の戦闘はかなり長く、ジリジリしたHPの削り合いが続く。これは、戦闘中にキャラクターがひらめきによって新しい技を修得するというシステムから来た弊害だろう。ひらめきは確率で発生するので、戦闘がすぐ終わってしまうと新たな技を覚える機会がなくなってしまう。このゲームにおける技の重要度はかなり高いので、戦闘を長引かせてでも、修得させないとボス戦などで詰まってしまうのである。

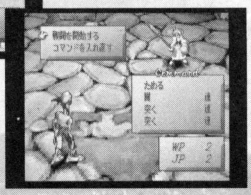
2D時代の雰囲気を残したCGが、本来殺伐とした物語を、童話的なメルヘンの世界へと変えている

シリーズの中でも、『SFII』はプレイヤーの忍耐を強いるという点では屈指と言えよう。話を進めることよりも、ザコ敵との戦いを優先しなければならないことすら珍しくない。間違いなく、人を選ぶ作品だ。

しかし、手強い敵とのバトルを欲する硬派プレイヤーには、逆にこの作品を推薦したい。そして、技を修得するまで先へ進めないといった安全策を放棄し、戦術だけでどこまでいけるか、競ってみるのだ。前作の『SF』から登場した連携攻撃のシステムがより洗練され、数も増えているので、連携が起こる技の組み合わせがある程度わかれば、道は開けてくる。リセットの嵐になるかもしれないが、それをいとう人は最初からお断りなのである。なお、忘れてならないのがグラフィック。パステル調の淡麗な色彩は戦いに疲れたあなたの心を癒やしてくれるだろう。これは文句なく、一見の価値ありだ。

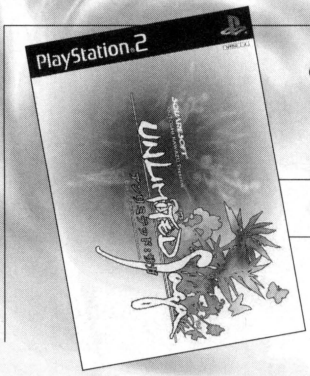



基本は集団対集団。ここでは連携攻撃を上手く使いこなせるかが重要になる




ザコ戦では一騎打ちも選択可能。これは、技を発見するのに大いに役立つ

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）




## ある種"サガ"精神を体現した先鋭的作品

# アンリミテッド：サガ

UNLIMITED : SaGa

ハード：PS2　メーカー：スクウェア　価格：6800円　発売日：02・12・19

**PS2初の『サガ』として多くの革新的な挑戦を盛り込んだ意欲作だが……。**

◎革命度…8　◎リール度…10
◎自由度…3　◎過保護度…1

### シリーズの異端児!? ボードゲーム風システム

『サガフロ2』から3年以上の沈黙を破り、PS2で初めてリリースされた『アンリミテッド：サガ』。変革が多い『サガ』シリーズの中にあっても、ここまでに大胆なゲームデザインはなかっただろう。

――太古の建造物群「七大驚異」の力を解放したとき、神が出現し、再び黄金時代が訪れるという伝説が残る世界。夫を亡くした元海賊のローラや発明家マイスをはじめとする7人の冒険者は、それぞれの事情で旅立つうちに、七大驚異の秘密に近づいていく……。

複数の主人公からひとりを選ぶシステムはシリーズ伝統だが、全体を支配するルールはボードゲームをほうふつとさせる。フィールドでは、自由にキャラクターを動かすのではなく、スゴロクのようにマスが配置され、その上を1歩1歩前進するシステム（メタルフィギュア風のキャラを進めたときの「コトッ」という効果音はまさにボードゲーム）。こちらが動くと敵も動くターン制で、行動回数にも制限がある場合が多い。「光る石を集めて80ターン以内にスタート地点へ戻る」「ボスを倒して150ターン以内に城を脱出する」。これらのミッションを「冒険の宿」で受けることでゲームは展開する。

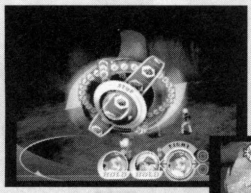
本作で最も活躍するのはリール。宝箱を開けたり、ワナを回避したりするときもリールで成否を判定する。戦闘も同様に目押し。ひらめいた技もリールに割り振られ、その目で止めなければ発動しない。ダイスを振ってさまざまな結果を決めていたTRPGの香りがする。

成長システムもユニークだ。基本的にキャラクターが成長するのは、ミッションクリア後。その際に出現したスキルからどれかひとつを選び「成長パネル」にはめることで、新たな能力を獲得する。しかしそのパネルがくせもの。出現はランダムで、しかも必ず1枚を交換しなければならない。当然弱くなることも……。

丁寧なチュートリアルがなく、体当たりで1周クリアして、ようやく本番。そんな恐ろしいまでの厳しさを持つ硬派な本作。ここはハッキリと賛否分かれるところだろうが、"挑戦"という『サガ』の精神は思う存分発揮している、と言える。

「ゲームに遊ばれる」のではなく、「自分から遊ぶ」。固い決意で難攻不落の『アンリミテッド：サガ』を攻略してみてはいかがだろうか。

システムに特化した印象で、イベントはあっさりめ。2Dを前面に押し出したグラフィックは目を引く

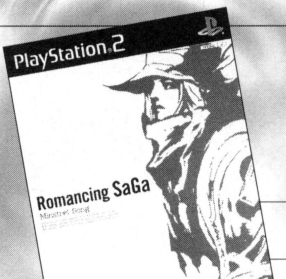


戦闘のリール入力は5回。ホールドすれば連携が発動。ただし、敵の行動が挟まると手痛い反撃を食らう

2Dのシンプルなフィールド画面。宝箱の開け方や回復のやり方など操作が独特で序盤は戸惑う



Text by 卯月　鮎（フリーライター）




## 過去と未来の交わる場所

# ロマンシング サガ
## —ミンストレルソング—

Romancing SaGa -Minstrel Song-

ハード：PS2　メーカー：スクウェア・エニックス　価格：7140円(税込)　発売日：05・4・21

**『ロマサガ1』ではない、されどサガ以外の何物でもないという不思議**

◎合体度… 9　◎ボス強度… 8
◎自由度… 8　◎真ボス強度… 10

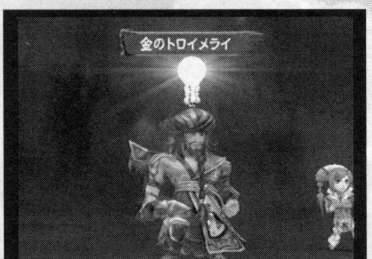
### リメイクだが懐メロにあらず

完全ベタ移植でも買うと決め、あらゆる情報をシャットアウトして発売当日を待ち、仕事場のPS2でロード。ちらりと微妙な等身のキャラが脳裏をよぎり、かつてのSFC版2等身キャラとのイメージギャップをどう修正していくか、考えた。だが画面の向こう側の世界は、むしろ登場人物名とキャライメージ、地名と主なイベント発生条件だけが同じで、その他のあらゆるものが異なるアナザーワールドだった。そう、プレイ前の想像ではキャラに違和感を感じるだろうと思っていたのが、むしろキャラにしか共通性を感じないというどんでん返しを制作スタッフが仕掛けてきたのである。

とはいうものの、冷静に考えると5人パーティなのは『ロマンシング サ・ガ2』以降の基本構成だし、陣形技は『ロマンシング サ・ガ3』から定番の攻撃。技はシリーズの代名詞となった「ひらめき」で覚え、その種類は歴代作品のあちこちで見かけたものが多く見られる。合成術、連携もあり、元祖『ロマンシング サ・ガ』らしい前列中列後列の概念もさりげなく残っている。戦闘だけでなく、移動中に使用する技能となるマップアビリティや各種スキル習得で認定を受け、特殊な能力を得るクラスは『サガフロンティア2』と『アンリミテッド：サガ』にその片りんがうかがえるし、武器強化もしかり。言うなれば『ロマンシング サ・ガ』の世界に歴代作品のエッセンスを集めて再構成した合体7英雄ならぬ「合体サガ」なのだ。

故に『ロマンシング サ・ガ』とは違うが、サガ以外の何物でもないという、シリーズファンにとっては実に居心地のいい作品に仕上がっている。決して新しいわけではないが予想していたノスタルジーに浸れるものではなく、そして新たなやり込みがいを予感させる、サガらしいサガ。『アンリミテッド：サガ』で遠くへ行ってしまったと思われたサガが帰ってきた喜び、数多くの挑戦と成功、失敗を重ねてきたシリーズの歴史をいい形でまとめ上げ、懐かしさだけで終わらないリメイク作として現れた驚き。それは口コミという形で伝わり、予想以上のヒット作となった。シリーズのいくつかはミリオン越えしていて、それと比較すると大ヒットとは言えないものの、今の時代としては50万本で大健闘と言える。しかもじわじわ売れていったところに価値がある。また本作をプレイして過去作品に興味を持ち、中古のSFC版ロマンシングシリーズが売れたという話も伝わってきている。これもなかなか嬉しい話だ。

顔が大きめのデフォルメキャラには賛否両論。常にアップというわけでもないので、慣れてしまうものだが



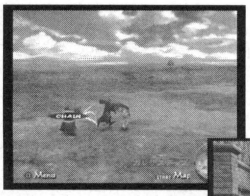
光って嬉しい豆電球。戦闘中に技を「ひらめく」のは『ロマンシング サ・ガ』にはなかった楽しさだ

## 大衆性はギリギリアウト!?

以上が1人のシリーズファンとしての本作に対する見解だが、SFC版を知らない人の目にはどのような印象を与えるのか？　基本的にはイベントの解法を親切に教えてくれるほどイージーではないし、何をやっていいかわからないまま戦闘を繰り返しているとそれだけで最終局面まで行ってしまう。あからさまに全滅必至な敵と遭遇することもあるし、逃げられる回数も限られているうえ、複数の敵が近くにいると強制連戦となって巨大な全滅の二文字を何度も見る羽目になる。死んで覚える、試して覚える、失敗を次のプレイに活かす……挑戦と挫折を繰り返して自分のイメージするプレイを作り上げていく、あるいは知恵を絞って今できる最善手を模索し、切り抜けていくという遊びは、攻略本片手にストーリーやムービー、派手な演出を楽しめればいいというライトユーザーには敷居が高すぎると思う。

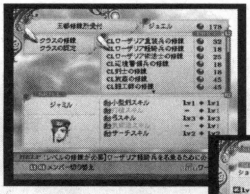
また、シリーズファンから見ても視点切り替えができず、死角ができ、その奥に敵が配置されているなど、3Dならではの視覚的な意地悪や、ダンジョンマップが入っている宝箱が毎回ランダムという部分は少々やりすぎと感じずにはいられない。また、ダンジョン攻略に必要な「ジャンプ」やクライミングなどのマップアビリティを現地で付け替えられないのは厳しいものがある。必要なアビリティがなくて、攻略不能と知ってから徒歩で戻り、再度攻略に向かうのは、戦闘回数がカウントされイベント進行度が進んでしまう仕様を考えてもミスマッチだったと思う。

もっとも本作は2度、3度と繰り返しプレイし、1度目ではできなかったイベントをクリアしたり、入手できなかったアイテムや未使用の術、技を集めていく楽しみに重点を置かれている。2周目以降はスキル習得に必要なジュエルの獲得量が増えていく、店で早めに高性能な装備が買えるなどプレイ効率をよくする特典があり、本当のお楽しみは1度クリアしてからだ。そのために1周目は徹底的に試行錯誤してもらおうという狙いは間違いではないと思う。実際に超大作RPGのプレイに要する60時間もあれば、2回以上はクリア可能。良しあしを語るなら2度クリアしてから、というのが正しいのかもしれない。しかしそれは、結局1周目で挫折するライトユーザーと2周以上クリアするシリーズファンの評価の差を広げることになる。とはいえ、この両者を満足させる奇跡のようなゲームはおそらく存在しないのは仕方がないし、どっちつかずの内容になってしまっても意味がない。その判断は当然制作スタッフにもあっただろうが、最終的にファンとサガらしさを大切にした作品を作ってくれたことを素直に喜びたい。そう思うのは筆者だけではあるまい。

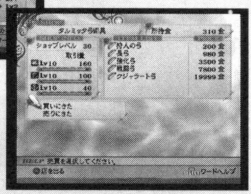


複数の敵に追いかけられると「CHAIN」と表示され、強制的に連戦となる。逃げられないのがキツイ

3D化で風景に土地ごとの特色が表れたのもいい。あの街はこんな場所だったのかと目からウロコが落ちる



使う武器の分担やクラス選びも1周目のプレイでは大いに悩む。全体攻撃技を覚えやすい弓がお薦めだ



2周目では1周目のショップレベルが引き継がれ、買い物がしやすくなる。強い武器を手に入れよう

## 風よ、山の頂を越えろ

復活祭は終わった。そして問題は次である。ハードは「PS3」か「XBOX360」になるであろう次回作には、何を持ってくるのか？　新作の可能性が高いが、『ロマンシング　サ・ガ2』のリメイクもあり得るだろう。だが何より期待するのは、映像と処理速度ばかりがアピールされる新ハードを使って何に挑戦するのか、ということだ。未開の荒野を切り開いていく気高いスピリットが見たいのである。たとえいびつなものが出来上がったとしても、そこに道がなかったとしても、その世界を歩いてみせよう。それが俺たちのサガなのだから！

Text by 藤井宏幸（武蔵野プロ）

# 絶賛発売中!!

# 好評★既刊本

## マイクロマガジン社の本

**すぐできる! PSPの本**
**100倍遊べるパーフェクトガイド**

新書判／132P
ISBN4-89637-201-8

ゲームを遊ぶためだけに使うにはもったいないPSPの能力を、100パーセント引き出すための一冊。動画も音楽も無線LANも、全部PSPでやっちゃおう!

**悪趣味ゲーム紀行3**

B6判／162P　がっぷ獅子丸:著
ISBN4-89637-191-7

「2」の発売から丸3年。数々の悪趣味ゲームをがっぷ獅子丸先生が一刀両断。後半は編集部との特別座談会というお得な1冊。普通のゲームに飽きたアナタに。

**謎のゲーム魔境4**

四六判／242P　ゾルゲ市蔵:著
ISBN4-89637-174-7

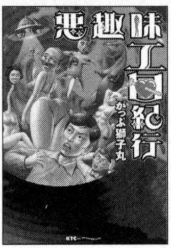
あの伝説のゲームメーカーDECO（データイースト）を一大フィーチャー。巻末のビック東海編では、幻のDC版『バトルマニア』の企画書を収録。保存版です。
※「1」は完売しました。

**ゲーム業界奇譚**

四六判／176P　ユーザー編集部:編
ISBN4-89637-177-1

ゲーム開発中に起こる怪奇現象。『零』や『流行り神』といった実在タイトルから「がっぷ獅子丸が語る章」まで、業界に語り継がれる怖い話を集めた渾身の1冊。

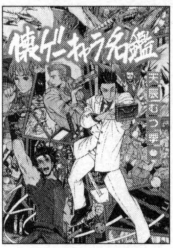
## キルタイムコミュニケーションの本




**悪趣味エロ紀行**

B6判／192P　がっぷ獅子丸:著
ISBN4-86032-169-3

キワモノ&ニッチなエロコンテンツを紹介してきた、二次元ドリームマガジンの人気連載コラムが単行本化!がっぷ獅子丸構想6年・入魂のバカ企画もあり!!




**懐ゲーキャラ名鑑**

A5判／160P　天辰むつ季:著
ISBN4-86032-077-8

「ユーズド・ゲームズ」時代からの人気連載「懐ゲーキャラ名鑑」が1冊の本に!　描き下ろしはもちろん、ゲーム紹介まで加わり、読み応えたっぷりな内容。

**美食倶楽部バカゲー専科3**

四六判／192P　ユーザー編集部:編
ISBN4-86032-036-0

現在も続く「ユーゲー」の好評連載「バカゲー専科」の単行本第3弾。長編書き下ろしに加え、元編集部員奥山がいばらの道を歩んだ「疾走!魔法大作戦」も収録。
※「1」は完売しました。

**ナイスゲームズ**
**SELECTION1998-2000**

A5判／306P　ユーザー編集部:編
ISBN4-86032-030-1

幻の「ナイスゲームズ」誌上で紹介された、独自の視点による名作ゲームが一堂に集結。1998～2000年までのゲームソフト売上ランキング上位200位まで掲載。

現在弊社では、上記書籍の直接販売を休止させていただいております。ご注文の際はお近くの書店にて「タイトル」「冊数」「住所・氏名・電話番号」をお申し付けください。お届けまでの日数は、書店によって異なります。注文時にご確認ください。

# あらがえ!! 大失笑！おもしろ広告マンガ

## ゲーム探偵団

第11回「データイーストォオ！」の巻 by はむ

みなさんッ！デコって本当に良いものですね！コミケでデコレンジャーに貰った「版促戦隊デコレンジャーバッジ」やクイズに答えて抽選で貰えたマジカルドロップ(初代)のバンダナは家宝にしております！ヘラクレスの栄光4の時の特製サントラ(ギリシア回想録)の抽選には外れたけど、毎年デコから年賀状が来るようになって、ファンとして本当に嬉しかったなア。

# 高額買取商品ピックアップ！

箱・説付き、欠品なし、CDキズなしの完品の状態での金額です。

以下の商品は、広告用の特別価格です。売却される際には「ユーザー見たよ」とご記入下さい。（※通信買取専用です）

CHECK!

●2005年9月30日まで有効

## 通信買取 つうしんかいとり

1)住所、氏名、電話番号、メールでの連絡を希望の場合はメールアドレス、送金方法(銀行振込or現金書留)を記入。

2)銀行振込の場合は、「銀行名/支店名/口座番号/名義」を記入。

3)以上を記入した用紙に必ず印鑑を押して身分証のコピー(免許証、保険証、パスポート等)と一緒に買取希望される商品を送って下さい。※送料のみ、ご負担下さい。

## 通販価格大幅値下げ！さらに2000円以上お買い上げ頂くと送料無料ッ(手数料も無料!!)

まじでス～ッ!?

▲通販キャンペーンも2005年9月30日まで有効～♪

## 通信販売方法 つうしんはんばい

★詳しくはホームページを御覧下さい♪★

1)ホームページに設置しておりますオーダーシートもしくは直接E-メールにて、在庫のお問い合わせや、仮注文をご送信下さい。

2)在庫・価格の確認後、お客様にご了承頂いた時点で発送となります。

3)お支払い方法は、代引きorクレジットカードです。(クレジットはネットのみ)

送料は全国一律800円！(手数料、消費税込)

ネット通販よりは不便ですが、お電話、FAXでもご注文いただけます。

店にも来るといいだろう。

| | | |
|---|---|---|
| ♪ | 交響組曲 ｱｸﾄﾚｲｻﾞｰ | ¥6,500 |
| ♪ | ﾐｭｰｼﾞｯｸ・ｸﾛﾑ・ｲｰｽﾀ5"失われた砂の都ｹﾌｨﾝ | ¥5,000 |
| ♪ | ｳﾞｧﾘｱｽ3 | ¥5,000 |
| ♪ | ｳｨ・ﾗﾌﾞ・ｳｨｻﾞｰﾄﾞﾘｨ | ¥6,500 |
| ♪ | Ultima"恐怖のｴｸｿﾀﾞｽ"音楽編 Ultima Mix | ¥10,000 |
| ♪ | ｴｲﾘｱﾝｿﾙｼﾞｬｰ | ¥15,000 |
| ♪ | ｴｽﾌﾞｶﾞﾙｰﾀﾞ OST | ¥6,500 |
| ♪ | ｴﾅｼﾞｰﾌﾞﾚｲｶｰ OST | ¥20,000 |
| ♪ | FZ戦記ｱｸｼｽ | ¥12,000 |
| ♪ | F-ZERO X ｷﾞﾀｰ・ｱﾚﾝｼﾞ・ｴﾃﾞｨｼｮﾝ | ¥5,000 |
| ♪ | 貝獣物語 | ¥5,000 |
| ♪ | 改造町人ｼｭﾋﾞﾋﾞﾝﾏﾝ1+2 | ¥5,000 |
| ♪ | ﾐｭｰｼﾞｯｸ・ｸﾛﾑ・風の伝説ｻﾞﾅﾄﾞｩ2 | ¥5,000 |
| ♪ | 学校であった怖い話S ｵﾘｼﾞﾅﾙｻｳﾝﾄﾞﾎﾗｰ | ¥5,000 |
| ♪ | ALL SOUNDS OF ｶﾞﾃｭﾘﾝ | ¥4,000 |
| ♪ | 逆転裁判+逆転裁判2 OST(限) | ¥5,000 |
| ♪ | 逆転裁判3 OST(限・オマケCD付) | ¥5,000 |
| ♪ | ｸﾞﾗﾃﾞｨｳｽ外伝 OGST | ¥12,000 |
| ♪ | 魂斗羅ｽﾋﾟﾘｯﾂ | ¥8,000 |
| ♪ | オールオーバーｻﾞﾅﾄﾞｩ | ¥15,000 |
| ♪ | ｻﾝｻｰﾌﾗﾅｰｶﾞ2 | ¥15,000 |
| ♪ | ｼｬｲﾆﾝｸﾞ・ｻﾞ・ﾎｰﾘｲｱｰｸ OST | ¥8,000 |
| ♪ | 新 桃太郎伝説 | ¥5,000 |
| ♪ | ｽｰﾊﾟｰﾒﾄﾛｲﾄﾞ SOUND IN ACTION | ¥7,500 |
| ♪ | ｽｰﾊﾟｰﾏﾘｵﾜｰﾙﾄﾞ | ¥5,000 |
| ♪ | ｽﾀｰﾌｫｯｸｽ64 OST | ¥4,000 |
| ♪ | ﾊﾟｰﾌｪｸﾄ・ｾﾚｸｼｮﾝ・ｽｶｯﾁｬｰ&SDｽﾅｯﾁｬｰ | ¥5,000 |
| ♪ | 3Dﾎｯﾄﾗﾘｰ | ¥10,000 |
| ♪ | ｾﾞﾙﾀﾞの伝説"時のｵｶﾘﾅ ﾊｲﾗﾙ・ｼﾝﾌｫﾆｰ | ¥4,500 |
| ♪ | ｾﾞﾙﾀﾞの伝説 ﾑｼﾞｭﾗの仮面 OST | ¥6,500 |
| ♪ | ｹﾞｰﾑｻｳﾝﾄﾞｺﾚｸｼｮﾝVol.6 蒼穹紅蓮隊 | ¥5,000 |
| ♪ | ｿｳﾙｷｬﾘﾊﾞｰ OST | ¥8,000 |
| ♪ | ﾀﾞｲﾅﾏｲﾄﾍｯﾄﾞｨｰ | ¥5,000 |
| ♪ | ﾀｸﾃｨｸｽｵｳｶﾞ | ¥4,000 |
| ♪ | TATSUJIN"東亜ﾌﾟﾗﾝ・ｹﾞｰﾑ・ﾐｭｰｼﾞｯｸ S1 | ¥8,000 |
| ♪ | 弾銃ﾌｨｰﾊﾞﾛﾝ | ¥5,000 |
| ♪ | 探偵神宮寺三郎 KIND OF BLUE OST | ¥7,000 |
| ♪ | ﾃｸﾉｿﾌﾄGMｺﾚｸｼｮﾝ5 ｻﾝﾀﾞｰﾌｫｰｽ4 | ¥10,000 |
| ♪ | ﾃｸﾓ・ｹﾞｰﾑ・ﾐｭｰｼﾞｯｸ | ¥25,000 |
| ♪ | ﾃﾞﾋﾞﾙｸﾗｯｼｭ/ｴｲﾘｱﾝｸﾗｯｼｭ | ¥5,000 |
| ♪ | ﾃﾞﾋﾞﾙｻﾏﾅｰﾂｳﾙﾊｯｶｰｽﾞ OST | ¥4,500 |
| ♪ | 天地創造 | ¥12,000 |
| ♪ | どうぶつの森 とたけけﾐｭｰｼﾞｯｸ1/2 | 各¥5,000 |
| ♪ | どきどきﾎﾟｯﾁｬｲ音楽絵本 ﾌﾟﾙｺﾙﾀﾞﾝ | ¥4,000 |
| ♪ | 怒首領蜂・ｴｽﾌﾚｲﾄﾞ | ¥12,000 |
| ♪ | 怒首領蜂 大往生/ﾀｲｹﾞｰ絆地獄たち | ¥8,000 |
| ♪ | ﾄﾞﾗｺﾞﾝｽﾋﾟﾘｯﾄ ｴﾓｰｼｮﾅﾙ・ｻｳﾝﾄﾞ・ｵﾌﾞ・ﾅﾑｺｯﾄ | ¥5,000 |
| ♪ | ﾄﾚｼﾞｬｰﾊﾝﾀｰG OSV | ¥5,000 |
| ♪ | ﾅﾑｺ・ﾋﾞﾃﾞｵｹﾞｰﾑ・ｸﾞﾗﾌｨﾃｨ | ¥12,000 |
| ♪ | ﾊﾙ・ｹﾞｰﾑ・ﾐｭｰｼﾞｯｸ | ¥30,000 |
| ♪ | ﾌﾞﾗｯｸﾏﾄﾘｸｽ SC | ¥4,500 |
| ♪ | ﾐｭｰｼﾞｯｸ・ｸﾛﾑ・ﾌﾞﾗﾝﾃﾞｨｯｼｭ3 | ¥5,000 |
| ♪ | ﾍﾞﾌｧﾅｯｸﾙ2/3 | 各¥4,500 |
| ♪ | THE SKETCHES OF MOONDAYS(初) | ¥18,000 |
| ♪ | 虫姫さま OST(ﾌｨｷｭｱ付) | ¥4,500 |
| ♪ | ゆけゆけ!!ﾗﾌﾞﾙﾒｰｶｰｽﾞ OST | ¥4,500 |
| ♪ | 46億年物語 | ¥4,000 |
| ♪ | カプコミュージックｸG FC音楽全集 ロックマン1～6 | ¥4,500 |
| [本] | ヒットラーの復活 完全攻略ﾃｸﾆｯｸﾌﾞｯｸ | ¥3,000 |
| [本] | ﾌｧｲﾅﾙﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼｰ 攻略ｶﾞｲﾄﾞﾌﾞｯｸ | ¥2,500 |
| [本] | ﾚｲﾃﾞｨｱﾝﾄｼｬﾄﾙﾊﾞｰｶﾞﾝ 公式ｶﾞｲﾄﾞﾌﾞｯｸ | ¥3,500 |
| [ｹﾞｰﾑﾌﾞｯｸ] | 探偵神宮寺三郎 原宿表参道殺人事件 | ¥1,800 |
| [FC] | ｻﾏｰｶｰｺﾝﾊﾞﾄ'92 烈火 | ¥20,000 |
| [FC] | ｽﾀｰｳｫｰｽﾞ 帝国の逆襲 | ¥6,500 |
| [FC] | ﾊﾞﾌﾞﾙﾎﾞﾌﾞﾙ2 | ¥13,500 |
| [FC] | 百の世界の物語 | ¥6,500 |
| [SFC] | 美食戦隊(ｸﾞﾙﾒｼﾞｬﾝ) 薔薇野郎 | ¥6,500 |
| [SFC] | 忍者龍剣伝 巴 | ¥5,500 |
| [SFC] | ﾌｧｲﾅｰｴﾑﾌﾟﾚﾑ ﾄﾗｷﾝｸﾞ776(一般販売) | ¥6,500 |
| [SFC] | ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼｰ2 | ¥8,000 |
| [N64] | ｹﾞｯﾀｰﾗｰﾌﾞ"ちょっ一恋愛ﾊﾟｰﾃｨｹﾞｰﾑ" | ¥2,000 |
| [N64] | 爆裂無敵ﾊﾝｶﾞｲｵｰ | ¥2,500 |
| [GC] | ﾊﾞｲｵﾊｻﾞｰﾄﾞ ｺﾚｸｼｮﾝｽﾞﾎﾞｯｸｽ | ¥13,500 |
| [GW] | DONKEY KONG JR.(ﾊﾞﾝﾀﾞﾏｽｸﾘｰﾝ) | ¥25,000 |
| [海外GB] | ﾊﾞｲｵｯｸｽｺﾏﾝﾄﾞｰ(カラー版) | ¥3,000 |
| [VB] | ｸﾘｵﾗﾝﾄﾞ ｱｸﾘﾌﾟﾝの秘宝 | ¥2,000 |
| [GBA] | マリー、エリー&アニスのｱﾄﾘｴ"そよ風からの伝言" | ¥6,500 |
| [海外GBA] | ｲﾘｼﾞｪｲﾝ2 | ¥3,500 |
| [海外GBA] | ｺﾝｼﾞｪﾌｧｲﾌﾞ-O[オー] | ¥4,000 |
| [海外DS] | ﾅﾉｽﾄﾚｲ | ¥3,500 |
| [Mk皿] | 青春スキャンダル | ¥4,500 |
| [MD] | ﾊﾟﾝﾊﾞｲﾌｷｰ | ¥10,000 |
| [GEN] | The Punisher | ¥3,500 |
| [SS] | ｻﾝﾀﾞｰﾌｫｰｽ5(限) | ¥5,000 |
| [SS] | ﾗﾝｸﾞﾘｯｻｰ ﾄﾘﾋﾞｭｰﾄ | ¥5,000 |
| [DC] | 爆裂無敵ﾊﾝｶﾞｲｵｰ | ¥5,000 |
| [DC] | ﾎｰﾀﾞｰﾀﾞｳﾝ(限) | ¥8,000 |
| [GG] | ﾊﾟﾝﾂﾌｧｰﾄﾞﾗｸﾞｰﾝ MINI | ¥2,000 |
| [PC-Hu] | ﾏｼﾞｶﾙﾁｪﾘｽｴ | ¥6,500 |
| [PC-SCD] | 悪魔城ﾄﾞﾗｷｭﾗX | ¥5,800 |
| [PC-SCD] | ｼﾙﾌｨｱ | ¥8,500 |
| [FX] | 超神兵器ﾋﾞﾛｲｶｰ | ¥6,500 |
| [PS] | 学校であった怖い話S | ¥5,000 |
| [PS] | ZANAC×ZANAC | ¥5,000 |
| [PS] | ﾊﾟﾔｷｯﾄ | ¥5,000 |
| [PS] | ﾗｸｶﾞｷｼｮｰﾀｲﾑ | ¥10,000 |
| [PS2] | ｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰ3 ｻｰﾄﾞｽﾄﾗｲｸ(限) | ¥6,500 |
| [海外PSP] | ｱﾝﾄｰﾙﾄﾞﾚｼﾞｪﾝｽﾞ | ¥3,500 |
| [XB] | ｸﾞﾗﾝﾄﾞｾﾌﾄ・ｵｰﾄ・ﾀﾞｱﾙﾊﾟｯｸ | ¥3,500 |
| [海外XB] | ﾊﾟﾆｯｼｭ | ¥4,000 |
| [海外XB] | ﾏｲﾀｰｽﾋﾟｰﾝｽﾞ(ｱｼﾞｱ版) | ¥3,500 |
| [NG] | ｼｮｯｸﾄﾙｰﾊﾞｰｽﾞ2ndｽｶｯﾄﾞ | ¥40,000 |
| [NG-CD] | 超鉄ﾌﾞﾘｷﾝｶﾞｰ | ¥18,000 |
| [NG-P] | にげロンﾊﾟ | ¥4,500 |
| [WS] | ｼﾞｬｯｼﾞﾎﾟﾝﾄ ｼﾙﾊﾞｰｽﾞﾄﾞ-R.ED-(再) | ¥12,000 |
| [WS] | だいしんぐくないと、[ﾋﾟﾘｵﾄ] | ¥8,000 |
| [MSX] | ｱﾚｽﾀ2 | ¥4,500 |
| [MSX-D] | SDｽﾅｯﾁｬｰ | ¥5,000 |
| [MSX-D] | ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞｰ | ¥5,000 |
| [3DO] | ｷｬﾌﾟﾃﾝｸｰｷｰﾎﾞｰ | ¥4,500 |
| [DVD] | 斑鳩 IKARUGA Appreciate DVD | ¥3,500 |

今月のげふう。キッズギアに「なぞぷよ」を挿しても、何故か動かないヨ！ゲームギアとキッズギアは微妙に違うんだね！げふう。

だからサムチャイは萌えキャラだと言っているだろう。

## レトロゲームの殿堂。

買取価格のお問い合わせはメールorFAXでどうぞ♪


その名は、ゲーム探偵団

RETRO TV GAME REVIVAL

http://www.tanteidan.cc

〒556-0005 大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-6

電話 06-6636-8175

Fax 06-6636-8176

営業時間 11:00～20:00

▼お電話でのお問い合わせも下記時間内にお願い致します。

年中無休

ゲームセンターの「あの頃」を振り返る

# アーケードトラックス

## アクションRPG編

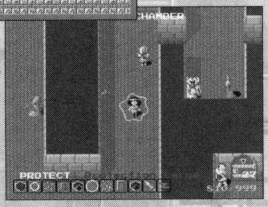
**ARPGというと、家庭用ゲームでは至極ポピュラーなジャンル。しかしアーケードの場合、プレイ時間の都合などからRPG要素の強いものは数少ない。そこで今回は、アーケードのARPGから名作5本をセレクト。どれも秋の夜長にじっくりと遊びたい作品だ。**

アーケードにRPG要素を持ったゲームが登場したのは、80年代中盤から。最初に思い当たるのは『ドルアーガの塔』（ナムコ：84年）。発売当初、普通のACGと思ってプレイしたら、謎解きして宝箱を出さないと先に進めないことを知り、それまでの常識を覆されたような衝撃を受けた。続編の『ザ・リターンオブイシター』（86年）では、経験値（画面には表示されない）でキャラを成長させるという、これまたアーケードになかったシステムを採用。初期にこれだけのものを作ったナムコには敬服するが、完全ノーヒントの宝箱や継続プレイを前提とした作りなど、あまりにも逸脱したゲーム性のため、〝アーケードARPG〟としても別格という感じがした。

ほかには、『ドラゴンバスター』（ナムコ：85年）、『アテナ』（SNK：86年）、『ブラックドラゴン』（カプコン：87年）、『ワンダーボーイモンスターランド』（ウエストン／セガ：87年）あたりが浮かぶ。どれも武器、防具のレベルアップが主体でACG要素強めだが、アーケードARPGの形を作り出したのはこれらのゲームと言える。なおカプコンはほかにも『ザ・キングオブドラゴンズ』（91年）や『D&D』シリーズなど、ベルト型ARPGを数多く発売している。

近年では、『ガントレットレジェンド』（ミッドウェイ：98年）が基板セーブで継続できるシステムを採用。今後はおそらく、『Quest of D』（セガ：04年）のような、カードシステムを使ったものも登場してくるのだろう。

←「ワンダーボーイモンスターランド」。完成度が高くARPGのお手本のような作品。PCエンジン移植版「ビックリマンワールド」も超有名




➡こちらも有名な「ザ・リターンオブイシター」。ツインレバーに経験値、バスワードと、異色のシステムに驚いた

## ガイアポリスは本当にあったんだ！

# ガイアポリス

**コナミ：1993**

アーケードのARPGとして、今も移植を望む声が多い本作。壮大な世界観、物語もさることながら、経験値によるレベルアップ、パスワードという2つのRPG的システムを備えており、ACGとしてのゲームバランスも絶妙で、多くのファンから支持を得ている作品だ。

邪神の力により世界を滅ぼそうともくろむ悪の帝王ダークネスを倒すため、平和の国アヴァロンの皇子たち3人がガイアポリスへと旅立ち、ダークネスを討ち破るまでの長い道のりを綴った物語。広大な世界を旅するストーリーとファンタジックな世界観、それに伴ったグラフィック、映画的な演出が目を引く。面に合わせてさまざまな曲調で奏でられるBGMも素晴らしく、まるでクラシックの組曲のよう。この雰囲気だけで魅了されてしまった人も多いのではないだろうか。

➡長い旅の末に3人が見たものは、神の所業と思えるほど巨大な建造物、ガイアポリスだった……

⬅貴公子3人と最後の決戦！　ガイアポリス到達からラストまでの演出が秀逸。自力でクリアしたときは感動したもの

ARPGとしては珍しい縦画面のトップビューで、ゲーム性はベルトフロアに近い感じ。経験値（得点）によるレベルアップがあり、ステージ内に隠されたアイテムを取ることで武器や防具が入手できる。パスワードによる継続プレイも可能。

ちと本題からずれて、当時本作をプレイした人に向けての話になるが、1コインの場合、普通にプレイしているとどんなに稼ぎを意識しても、まず最高の30レベルには到達できない。ヤドカリの出すアイテムや傭獣で稼いでも、せいぜい25～27くらいだろう。5面（マハリシ）での有名な経験値稼ぎが発覚してからは中盤戦が非常に楽になったが、それを含めても13面（サードキー）のボス、ワックスマンからラスボスまではかなりキビシイ戦いになる。当時まだ稼ぎを知らずにプレイしていたときは、クリアするのにえらく苦労した。これは結果的にだが、マハリシの稼ぎアリでちょうどいい、絶妙なゲームバランスとなっているのだった。今見るとあの果物の配置がわざとらしいような気もするが、はたして、アレは開発者の想定内だったのか、それとも想定外だったのか……。

**その他のARPG作品①**

『ブラックドラゴン』（カプコン：1987）：カプコンARPGの原点といえる作品。自キャラのレベルアップはないが、ショップで武器や防具のレベルアップが可能。PCエンジン版は、『ソンソン2』というタイトルで発売、キャラがまったく別のものに変わっていた。

## 驚愕の２Ｐ同時プレイ

# カダッシュ

**タイトー：1990**

### ふんだんに盛り込まれた家庭用テイスト

『ザ・リターンオブイシター』や『モンスターランド』と並ぶＡＲＰＧの代表格。基本はジャンプＡＣＧだが、家庭用ＲＰＧをとことん意識した作りとなっていて、村人と話ができることに始まり、宝箱からアイテムを入手する、宿屋に泊まる、買い物をするなど、徹底したＲＰＧ風の作りが特徴。ステータスウインドウ（経験値、攻撃力、防御力などが表示される）まであるという徹底ぶり。黒地に白抜きの文字も、わざとなんだろうなぁ……。

ゲームをクリアするためには数々の謎を解いていかなければならず、そのためには村人から話を聞くことが必要となる。さらに、強敵と戦うためにはレベルアップが必須で、先に進まずに経験値を稼ぐという作業も必要となるのだ。また、アーケードには珍しく基本的にマップ内は自由に行き来することが可能。マップ内のいかにも怪しい場所が謎を解いたら通れるようになるなど、家庭用ＡＲＰＧの面白さが随所にちりばめられている。

タイム制限があるのでじっくりレベルアップしたり、考えて謎解きしていたらクリアは不可能。暗記必須。これがかりはアーケードなので致し方ないか……

## 最後の呪文を間違うと……

# 魔魅伝説

**NMK／ジャレコ：1988**

### あのNMKが作ったＡＲＰＧ

極悪難易度なゲームを作ることで本連載でも何度か紹介しているＮＭＫのＡＲＰＧ。

横スクロールのジャンプＡＣＧで、剣を使って敵を倒す。マップ内のどこかにある鍵（赤青緑の３種類）を集めてボスを倒せば面クリア。体力制で残機もあるのだが、ジャンプや敵をかわすタイミングがとってもシビア。店では武器、盾、ブーツなどの装備品や、浮遊できる羽、一定時間無敵になる薬などの特殊アイテム、攻略のヒントを買うことができる。始めのほうはヒントがなくても進めるのだが、後半になると鍵の在りかが見えない扉の中だったりするので、情報を集めて謎を解いていかないといけない。また、最終ボスのウィザードと戦うためには“呪文”が必要で、それは各面の至る所で得られるキーワードを集めないと完成できないようになっている。後半はマップも広くなり複雑なので、クリアには相当量のやり込み、そしてジャンプＡＣＧのテクニックが必要になるぞ。

謎解きよりもアクションに自信がないとキビシイゲーム。店員はアイテムや情報を提供してくれるが、いい人ばかりではなく、だまされてひどい目に合うこともある……

**その他のＡＲＰＧ作品②**

『ライトブリンガー』（タイトー：1994）：基本は斜め見下ろし視点のベルトフロアＡＣＧで面クリア型だが、敵を倒した経験値によってレベルアップする。ルート選択の自由度が高く、フロアに隠された装備品を見つけるなど、ＲＰＧ的要素が盛り込まれていた。

## そういえばメモリーカードもあったよね

# クロスソード

**アルファ電子／SNK：1991**

### 極めて珍しい3DのARPG

ネオジオの初期に登場した、3D視点が新鮮なARPG。目の前に出てくる敵をひたすら倒していくという単純明快な内容だが、経験値によるレベルアップがあり、商人から買う武器によって変わる攻撃方法（魔法）や、ルート選択などにより戦略性を高めている。ゲーム的には、3D視点でなおかつACG性が高いため、攻略するには慣れが必要。敵の目の前で攻撃タイミングを見切ってかわし、相手が攻撃を空振りしたところを斬りつけるのが基本プレイスタイルとなるのだが、これが単純作業のようで意外と難しい。当時、やり込んでいた友人のプレイを見て、簡単そうにやっているので自分も見よう見まねでやってみるも、実際にプレイしてみるとこれがちっともうまくいかないのだった。

なお、ネオジオのメモリーカードに対応しているので、セーブしておけば継続してプレイが可能。メモリーカードを有意義に使える、数少ないゲームのひとつである。

全7ステージの長い道のり。攻撃タイミングが敵によって変わってくるので、うまくなるためにはかなりの集中力が必要。まさに“習うより慣れろ”のゲームだ

## 時代を先取り過ぎました

# ウォーザード

**カプコン：1996**

### 対戦ACGに成長要素をプラス

カプコンのCPシステムⅢ第1弾として登場した作品。新システム基板だけあり、キャラクターが描きこまれていてパターン数が多く、色数も豊富で美麗なグラフィックが売りだった。ゲームはARPGとはちょっと違い、1対1の対戦型ACGとなっている。

RPG的要素としては、経験値を獲得してレベルアップすると、武器が変わる、防御力が上がる、使える必殺技が増えるといった感じでキャラが成長。格闘ブームを意識して2P対戦による対人経験値なるものもあり、対人経験値を稼がないと得られない武器や技もある。パスワードにより成長させたキャラクターで継続プレイが可能だが、CPU戦がメインだったので対戦が盛り上がらず、残念ながらあまりパスワードを使用する人は見なかった。現在の格闘ゲームみたいにカードシステムでキャラを保存できて、武器や技だけでなく装飾品も身につけられるような仕様だったらもっと盛り上がったのかもね。

対戦型ACGとして『究極戦隊ダダンダーン』（コナミ：93年）や『隠忍（オニ）』（バンプレスト：95年）と並べて語る場合が多い。対戦よりも1Pでのコイン稼ぎが熱かった

**その他のARPG作品③**

『ガントレットレジェンド』（ミッドウェイ：1998）：名作ACG『ガントレット』の続編。プレイデータを基板のハードディスクにセーブが可能で、同一基板上で継続プレイが可能という画期的仕様。2000年にはさらに続編の『ダークレガシー』が発売されている。



Text by ジョッキー★笹岡（フリーライター）

# ゴシックの一撃

**しつこい残暑にはやっぱりホラーゲーム。今回は、ゴシック系の中でも、コアなファンが多いクトゥルフ神話から題材を取ったタイトルをご紹介する。ゾンビものや心霊ものとは異なるテイストの恐怖を味わってみよう。**

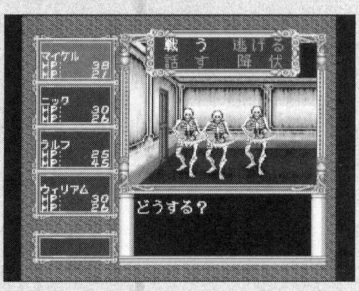
## 「非常に珍しいホラーのRPG」

ひと口にクトゥルフ神話と言っても、実はその創始者ラヴクラフトと、後代の作家たちでは、作風が異なる（コラム参照）。『ラプラスの魔』は、後代風の、怪物たちのごった煮になったクトゥルフ神話の世界観をベースにしたRPGだ。32ビット機が登場して以降、急速に発展を遂げたホラーゲームだが、それでもACGやAAVGが主流で、RPGはほとんど見かけない。その意味でも、希少価値を持つ作品と言えるだろう。

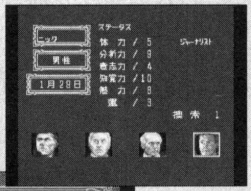
システム的には、パーティを組み、装備を買い、依頼を受け、戦闘で経験値を稼ぐ、というRPGの基本的な構造をそのまま継承している。街の施設などは1920年代風にアレンジされているが、戸惑う人はいないだろう。

ゲームは、まずキャラクターメイキングから始まる。作成可能な人数は最大10名。デフォルトで用意されたキャラクターが5名がいるので、パーティメンバーの候補者は15名になる。この中から、任意の4名を選び、幽霊屋敷を探索していくことになるのだ。

全キャラクターは、戦闘に関係する体力、罠や状況の変化を見抜く知覚力、敵モンスターとの交渉に影響する魅力など、全部で6種類の能力値を持っている。そしてその高低に応じて、探偵、ジャーナリスト、科学者、霊能者、ディレッタント（趣味人。自称オカルト研究家）のいずれかの職業に就くことになる。ジャーナリストなら分析力と知覚力が、霊能者なら意志力と知覚力が、一定値以上必要といった制約があるので、望みの職業に就くには、キャラクターメインキング時に、基準をクリアしている能力値を持ったキャラクターを作らねばならない。




屋敷内では3D表示になる。マニュアルに詳細な地図が掲載されているので、参考にして進んでいこう。




➡キャラクターメイキングでは、ランダムに決まる原能力値にボーナスポイントを割り振って最終的な能力値を決定していく

⬅街での準備はなるべく入念に。仕事を依頼してくれるNPCもいるので、全員と話しておくこと

## 「心霊写真なくして勝利はつかめない？」

パーティを組んだら、街で装備を購入したり、情報を得たりして準備を整え、幽霊屋敷に向かうことになる。ところで、ここで注意すべきことがある。

屋敷に入ると、玄関が強制的に閉まってしまい、仕掛けを解くまで、二度と街に戻れなくなってしまうのだ。しかも、セーブを取れるのは、街にあるホテルだけ。敵は強く、遭遇も頻繁なので、何の気なしに屋敷に突入すると全滅は必至だ。セーブが困難と聞くとマイナスに感じる人もいるかもしれないが、すぐにセーブができてしまっては、死の恐怖が薄れ、怖いモノ見たさというホラーの醍醐味がぼやけてしまう。ここは性根を据え、失敗したら生きては帰れない、という覚悟で探索に挑むことにしよう。

ところで、このゲームでは、戦闘で敵を倒しても、手に入るのは経験値だけで、金銭は獲得できない。金は、依頼達成時の報酬、屋敷内で見つかる金品、そしてモンスターの写真によって賄うのだ。ジャーナリストには、撮影というスキルがあり、装備品のカメラと消耗アイテムのフィルムを持っていると、戦闘中、出現したモンスターの写真を撮ることができる。これがいい値で売れるので、収入源として欠かせない。パーティには必ずジャーナリストを加えておくのを忘れずに。

なお、オリジナルであるPC88版は、ProjectEGGで配信されている。大筋は似ているが、細部がいろいろと違うので、PCE-SCD版とは別のゲームに近い感覚で楽しめるだろう。出来のいいゲームなので興味ある人にはお薦めしたい。ただし、難易度は超殺人級。ちょっとやそっとの難しさではないので、ご用心のほどを。

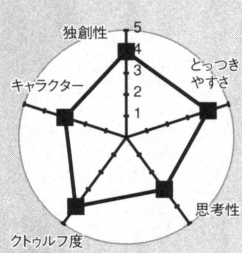
## ラヴクラフトはクトゥルフ神話を創っていない？

ハワード・フィリップス・ラヴクラフト。科学少年だった彼は、長じるに伴い、科学の光が届かない闇が世界には多数あることに気づく。いかに真実であっても、認知できなければ、意味を持たないという衝撃。仮に地球が明日に爆発するのが真実でも、ひとりも気づかないなら、それは真実ではなくなってしまうのだ。だが、誰かが科学とは別の方法でそれを知ってしまったら？　その人物が声を大にして、地球は明日爆発する、と叫んだら？　無論、誰も相手になどしないだろう。そして、次の日の朝、太陽が昇ったときに起こるのは……。ラヴクラフトは、この「認識による狂気」を恐怖の根底に置いた。そして、人間が認知できないが実在する存在として、あまたのおぞましいモンスターや邪悪な神々を創造したのだ。

ところが、彼に続いた作家たちは、ラヴクラフトが恐怖の源泉としてとらえていた「認識による狂気」よりも、グロテスクな怪物群により強い関心を抱いた。特に自称弟子であり、熱烈な支持者であるオーガスト・ダーレスは、ラヴクラフトの著作に自分のオリジナルを加え、大胆なアレンジを施して、独断による序列付けを行ってしまった。本来、神ですらないクトゥルフの名を、神話体系を代表する名称にしたのも彼である。さらに多くの作家たちが独自のモンスターを次々と創造しては神話体系に押し込み、こうしてクトゥルフ神話は、大発展を遂げていったのである。かつてはクトゥルフ神話といえば、もっぱらダーレス以降を指し、ラヴクラフトがそれと同一の作家性を持っていると勘違いされたことすらあったのだ。

ところが、1990年代後半から、ダーレス以降の、ただの怪獣大戦争と化してしまったクトゥルフ神話を離れ、ラヴクラフトの原点に回帰する傾向が、特に欧米で目立ってきている。それは、ラヴクラフトの着眼点が、時代を超えた不変の価値を持っていることの証明と言えるだろう。

# ラプラスの魔

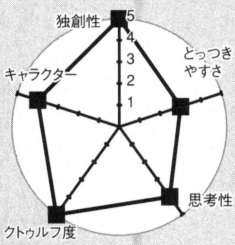



1920年代のアメリカ東部。寂れた漁村に建つ屋敷で、奇怪な事件が頻発した。その謎を追う探索者たちが、最後に見た驚愕の結末とは？

ハード：PCE-SCD
メーカー：ヒューマン
ジャンル：RPG
発売日：93・3・30
価格：7500円
市場価格：1200円

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

# エターナルダークネス ―招かれた13人




西暦2000年。ひとりの老人が惨殺された。それを契機に、闇と闇とが数百年に渡って繰り広げてきた戦いは、最終局面へ突入していく。

ハード：GC
メーカー：任天堂
ジャンル：AAVG
発売日：02・10・25
価格：6800円
市場価格：980円

## 「多様な時代にまたがる変化に富んだシナリオ」

なんでもありの、ごった煮的なクトゥルフ神話を描いたのが『ラプラスの魔』ならば、あくまで正統にこだわっているのが、『エターナルダークネス』だ。

物語は、西暦2000年、ヒロインであるアレックスが祖父の死を知らされることから始まる。彼女は、その死に秘密が隠されていることを察し、屋敷内の探索を開始する。そして驚くべき事実を記した魔導書エターナルダークネスを発見するのだった。

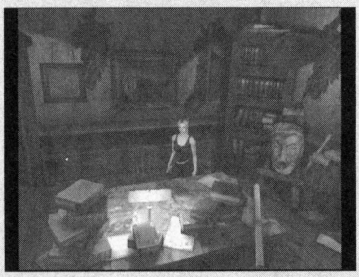
ゲームとしては、ごくオーソドックスなAAVGだ。プレイヤーは主人公キャラクターを操作して舞台となっている複雑な建造物内を探索していく。途中、さまざまな仕掛けやモンスターが妨害してくるので、それをくぐり抜け、キーアイテムを探し出して謎を解いていくのである。

洋ゲーの移植だが、戦闘の難易度はそれほど高くない。謎解きも比較的簡単なほうだろう。多少厄介な箇所はあるが、アクションが苦手な人でも、十分に対応できるレベルだ。

ゲームは、アレックスが魔導書を1章ずつ読む、というスタイルで進行する。プレイヤーは、各章に記された冒険を、AAVGとしてプレイし、全11章をクリアすると、最終章であるアレックスのエピソードが語られるという趣向になっているのだ。

各章の主人公は、カンボジア帝国の宮廷舞踏師、古代ペルシャの剣士、20世紀の考古学者、中世の聖職者、第一次世界大戦期の従軍記者など、多彩な顔ぶれ。当然のことながら、手に入るアイテムも背景となる時代に合致しているので、たとえば古代では武器が剣程度しかなくて、ものすごくてこずったモンスターが近代では銃火器によって楽に倒せる、といった現象が起こる。暗い場所を進むとき、古代や中世ではたいまつを使うが、現代だと懐中電灯などを用いる。ただ、たいまつであれば敵を燃やす武器になるが、懐中電灯では純粋な光源としてしか使えないなど、新しい時代が必ず有利とは限らない。この辺り、なかなか凝った作りと言えよう。

ところで、全11章だとアレックスを加えても、主人公の数が12にしかならない。サブタイトルには「招かれた13人」とあるが、残りは誰なのか？　これもちょっとしゃれた趣向になっているので、ここでは明言を控えさせていただくことにしよう。ぜひあなた自身の目で確かめてほしい。



惨殺された祖父が残した謎を追うアレックス。探索を続けるうち、恐るべき真実に遭遇することになる

## 「人類のか細い希望をつなぐ名もなき英雄たちの活躍」

アレックスをはじめ、各章の主人公たちは、いずれも生まれついての英雄などではなく、ごく平凡な一般人にすぎない。それどころか、大半は中年以上の男性やか弱い女性で、戦闘能力など皆無に等しい人物ばかりだ。その彼らが運命に導かれ、人類の未来を握る戦いに巻き込まれてしまう。敵は、外宇宙から地球を侵略してくる超人的な存在で、その絶大なパワーに対抗するには、太古の地球を支配していた神々（旧支配者）の力を借りるしかない。しかし、この神々も善神などではなく、かつては人間をいけにえにささげさせて力を得ていた存在なのだ。善悪を超越した、力対力の対決の中では、人間にできることなど、高が知れている。それでも誰かがそれをやらねば、人類に未来はない。主人公たちは、文字どおり自らの命をなげうって微細な成果を挙げ、希望を後世へつなぐのである。いわばアレックスは、多くの犠牲のうえに、何百年もかけて培われた遺産の継承者なのだ。闇を封じるか否か、すべては彼女の双肩にかかっているのである。

彼らの英雄的行動が悲劇にしか見えないのは、戦いが恐ろしく孤独であるためだ。仮に現実世界で「宇宙のかなたから来た悪神が人間を滅ぼそうとしている」などと真剣に口走ったらどうなるか？　下手をすれば狂人としてどこかに隔離されかねない。人類滅亡のときが刻一刻と迫っていても耳を貸す人はいない。それでも知ってしまったら、無視はできない。だが、たったひとりで何ができるというのか。絶望と孤独。それが正常な精神をむしばんでいく……。そう、これこそ、まさに正統なるラヴクラフトの世界。クトゥルフ神話とは何かを知りたい人にとって、このゲームは最良の入門書となるだろう。

⬅不定形な体と無数の目を持つ、おぞましき太古神・マントロク。この滅びゆく神が、今では、人類唯一の希望を担っている

➡時と空間を超え、数奇な運命に導かれた人々が、人類の未来を守る戦いに身を投じていく

## クトゥルフは映画が苦手？ 映像化作品に恵まれないラヴクラフト

不況の時代にはホラーがはやる。もともと低級娯楽雑誌に掲載されていたラヴクラフトの作品は、映画界がテレビとビデオの登場で大打撃を受け、予算をかけた大作が減少した60年代と80年代に集中的に映画化されている。しかし、もともと文字で想像するから味があるラヴクラフトのモンスターたちを映像で見せるというのは難しい。そこへ低予算作品であるということが重なったため、正直、出来のほうはあまり芳しくないのが実情だ。記念すべき初映画化作品である「怪談・呪いの霊魂」からして、エドガー・アラン・ポー原作作品として扱われる始末。だが、それでも玉石混交のラインナップの中には、キラリと光る魅力あふれる映画も存在している。いくつかはレンタル店にも常駐される人気作なので、気晴らしにご覧になるのをお薦めしたい。ただし、あくまで低俗なホラーなので、過度な期待は禁物。笑い飛ばすくらいの余裕で見たい。

**【ラヴクラフト関連の主要映画リスト】**

①怪談・呪いの霊魂（1963・米、90分、V題「呪いの古城」）
②襲い狂う呪い（1965・英、80分、TV放題「悪霊の棲む館」）
③太陽の爪あと（1966・英、104分）
④悪魔の宴（1968・英米、87分）
⑤ダンウィッチの怪（1970・米、90分）
⑥ZOMBIO／死霊のしたたり（1985・米、85分）
⑦フロム・ビヨンド（1986・米、86分）
⑧デッドウォーター（1987・米、99分）
⑨ヘルダミアン／悪霊少女の棲む館（1988・米、88分）
⑩SFXハードボイルド／ラブクラフト（1991・米、95分、TVM）
⑪H・P・ラヴクラフトの新・悪魔の儀式（1991・米、90分）
⑫ヘルハザード／禁断の黙示録（1991・米、105分）
⑬ダークビヨンド／死霊大戦（1992・米、103分）
⑭地底人アンダーテイカー（1992・米、80分）
⑮ネクロノミカン（1993・米、97分）
⑯魔界世紀ハリウッド（1994・米、94分）
⑰マウス・オブ・マッドネス（1994・米、96分）
⑱DAGON（2001・西、95分）

⑤はB級映画の帝王ロジャー・コーマンのプロデュース作品。⑥と⑦は、原作とは似ても似つかないが、ホラー映画史に残るスプラッター時代の代表作。⑩と⑱は、『エイリアン2』『トレマーズ』の女性プロデューサー、ゲイル・アン・ハードが製作した私立探偵物のシリーズ。主人公の探偵名がラブクラフトという名になっているだけ（もちろん本人とは無関係）。⑫は、熱烈なラヴクラフトマニアとして知られるダン・オバノン（『エイリアン』の原案および脚本）の監督作品。ファンだけあって原作のテイストをうまくつかんでいる。原作の映画化ではないが、その恐怖のエッセンスを最もうまく映像化しているのは⑰。ホラー界の巨匠、ジョン・カーペンター監督作品。さすがの完成度で、これだけは、ホラー嫌いにもお薦めできる文句なしの傑作だ。



Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

**去年ほどではないとは言え、毎日暑い日が続いていますね……。この号が発売される9月初旬もまだ残暑厳しいと見ました！　ゲームとクーラーでブレーカーを落とさないように気をつけて！**

## ついに助っ人登場！そして……

山：皆さんこんにちは。毎号、嵐の中で翻弄される小船のようなユーゲー編集部の山本です。いろいろありましたが、僕は元気でやっております！

奥：どうも～今回も参上した、助っ人・奥山です。榎本さんの病状はいかがでしょうか、山本さん？

山：8月上旬現在、まだ入院中です。さらなる治療に取り組まれてますので、きっと次号こそは……！

奥：ここ数年の猛暑に比べればまだマシかもしれませんが、暑い日が続いてます。みなさんも夏バテなどしないように気をつけてくださいねー。今回も、編集部を心配するお便り、多数いただいております！

**●山本副編集長（編集長!?）は編集部に就かれて一年目だったような気もします。今まで3名でやっていた編集部なのに急に一人になって、仕事の量を考えると想像を絶するのですが、それをこなしている山本さんに唖然…脱帽です。お疲れ様でした。**

**（栃木県　金山哲也）**

**●久しぶりに奥山さんの元気なコメントが見られて嬉しかったです。榎本さん、無理せずゆっくり休んでください。山本さん、応援してます！　（兵庫県　宇宙探偵Ｊ９）**

山：ありがとうございます！　なんだかここ数号、毎回メンバーが違ってしまいましたが、次号からはまた安定するはずです。

奥：そうなんです。というのも、山本さんのサポートとして、強力な助っ人がやってきました！　ささ、ご挨拶をどうぞ～。

西：初めまして、西村です。この号は途中からの参加でしたので雑用メインでしたが、次号からも本誌をサポートしていきますので、よろしくお願いします！

山：奥山さん女帝説に対して、こんなお便りもありましたが、西村さんの加入も女帝の陰謀ですか？

**●奥付の編集長欄に奥山さんの名前が。「〝K郷氏退任〟〝E本氏入院〟すべては女帝の陰謀だった!?」なんか、ムーの記事になりそうですね。　（大阪府　もるどふ）**

奥：くっ。暗躍するサイキッカー女帝と言われた私ですが、そんな力はありませんよ（微妙に関係なくもないですが……）。
山：え？　何か今言いましたか？
奥：いえいえ何でもないです。その話はまた後にしましょう～。

**●遅くなりましたが、20号突破おめでとうございます！　これからもアッと驚く愉快な記事を楽しみにしています。素晴らしいゲーム、素薔薇しいゲームの世界を教えてください。**
**（新潟県　エフ）**

**●20号おめでとうございます（ひとり寂しく20号を迎えてしまうなんて…）。これからも、色々な切り口からゲームを紹介してください。楽しみにしています！「ゲーム19××」終了してしまって残念です。また何年かしたらPSなどを紹介してください。**
**（栃木県　TAKA）**

奥：20号、ホントにあっという間でした。皆さんのおかげです。ありがとうございます。
山：前回の記念新聞も反響ありましたよね。「いろいろあったんですねえ……」って（笑）まさに歴史ですよね。「ユーゲー」だって来年で10周年ですから。

**●次号、待ちに待ったスーファミ特集ですね！　毎回スーファミ特集をと叫びつづけた俺の声届いたのでしょうか？　ちなみにスーファミソフト115本持ってまして、約半分は箱説つき。すっかりコレクターです。**
**（青森県　ランナー新保）**

奥：今回のSFC特集は、結構難産でしたよね、山本さん。
山：そうでした。どう構成したら面白くなるかと、何度も変更してたどり着いたのがこの号です。感想お待ちしてます！

## 前号の反響

**●ファルコム特集良かったです。高校時代MSX2でプレイしまくってましたから、懐かしいですねえ…。あの頃のプレイスキルは今は再現不可能です。**
**（徳島県　GAS）**

**●ファルコム特集、読んでいて涙が出そうでした。パソコンが高くて買えなかった思い出があるので（笑）。**
**（秋田県　ごろんた）**

**●ファルコムのファンタジー路線は、今思うとあんま好きなジャンルではないんですが、当時は最もプレイしたかったゲームもあったりして…やっぱそれだけ魅力的だったんでしょうね～。**
**（長野県　世迷い子）**

**●ファルコム特集はすごく面白かったけど、1つ1つのゲームをもっと大きく取り上げてほしかった。それと『イースII』のオープニング比較はわかりやすくてよかったので、別のゲームでもやってほしい。**
**（埼玉県　Roots）**

奥：どどーんとファルコム特集への反響です。どうでしたか、この特集は。
山：自分がずっと好きだったPCゲームの特集、しかもファルコムですから！　思い入れたっぷり、じっくりと作りました。でもまだまだページ足りなかった！
奥：私もこの特集はいつかやりたいと思っていたので、お手伝いといえども楽しかったですねー。
山：メーカー特集の号は、他と比べると明らかに評判もいいですし、リクエストも多いので、これからも続けていきたいです。

**●忍者特集ならSS『ガーディアンヒーローズ』のイブシ・ギンゾウを取り上げて欲しかった。**
**（神奈川県　アネット）**

山：ところであの特集、背景が巻物の形になってたんですよ。
奥：私は言われて「なるほど」みたいな……ゴメン（笑）。だって、巻物の上下に軸のでっぱりが描かれてないんだもん！
西：私は『影の伝説』が懐かしかったですね。

**●プレイステンレスで取り上げられていた『ブックオブウォーターマークス』は、私も大好きな作品です。最近このタイプのゲームって出ているんですかね？**
**（静岡県　にむ）**

奥：確かに最近『MYST』系ってあんまりないような気がしますねー。
山：きれいなCG、というのには見慣れてしまったのがあるんでしょうか。PSPあたりで出したらいいと思うんですけどね。

**●今回の巻末マンガの人の会社「ワープ」特集を次回、巻頭特集でやってください！ 本人がマンガ読んでたらヤバイけど、TVゲームユーザーの誰もが彼の行方を気にしているハズだ。一体どこへ行ってしまったのか…。**
**（山形県　えむあい）**

**●ここで一発、あの飯野さんの『リアルサウンド　風のリグレット』の特集をお願いします。何だかんだ言ってゲリラ的、前衛的かつアナクロで、それでいてゲームソフトとして秀作という悪路バティックなナイスソフトですから。**
**（三重県　好きだぜセガ）**

奥：いやー！　あのマンガ見たときには久しぶりにハラの底から笑いました。いつもと同じ始まりと見せかけて、ページをめくったらあの展開ですもの（笑）。
山：そして最後が、「終わり」も「次号につづく」も何もなくて、あの方のアップですからねー。またベタの印刷が無駄に綺麗でした（笑）。
奥：今度、メーカー特集ではなくてクリエイター特集はどうですか？　面白くなるかもしれませんよー。

**●直感ヒトコト、面白かったです。それにしても「最近買って面白かったソフト」がMSXやFCやPCEっていうのは……この本らしいアンケートですね。まあ、私も最新ハードがGBASPだから……。**
**（福岡県　佐々木由美子）**

**●マイナーとメジャーのバランスがよくなったような気がする。「直感ヒトコト」は面白い。レギュラー化希望。**
**（大阪府　ABA）**

山：名前にふさわしく、僕の直感から生まれた企画でした！
奥：ずっと前は「ユーゲー研究所」とかで使っていたんですけど、最近なかったですものねー。それを一気に連載に、というのがよかったのかも！　ぜひ続けていきましょう。

## そのほかのおたより

**●ファミ通からもセガ公式サイトからも新作発売予定が消え、ついに我らがDCも終焉を迎えたようです…。「ゲーム・レジスタンス」で取り上げられた『トライジール』が最終ソフトになってしまったようですね。**
**（東京都　しーら）**

奥：あらら……ついに忘却の彼方にいってしまうのですね。楽しませてもらいました。お疲れさまDC！
山：個性的なCMも印象深かったですね。自虐的というか（笑）。

**●毎号楽しく拝読しております。嫁ゲーム好き化計画、意外なところで『牧場物語』が大ブームに。クリア直前でデータが消えた当方を差し置いて、今にもクリアしそうな勢い。次は『シムシティ』ですかね。『パネポン』は指がついていかないから嫌、とのことでした。とほ。**
**（山口県　GIR）**

山：おー。そちら方面に興味があるようでしたか！　『牧場物語』なんかは、ゲームというのでなく感覚的にわかりやすいかもしれないですね。擬似牧場生活！
奥：ゲームだとこんなこともできるよ～っていうのはアピールしやすいところですね。『パネポン』はちょっと違ったかも……。

**●19号では掲載していただきありがとうございました。7月14日無事、娘が誕生しました！　とはいえまだ実感もなく（笑）、相変わらず空き時間にはゲームをプレイする「ダメ親父」です（汗）。今後は娘ともども「ユーゲー」読者。よろしくお願いします。**
**（静岡県　FD3S）**

山：おめでとうございます！　なんだか続々と新しいユーゲー読者の誕生ですね！
奥：一気にそこまで行きますか！　いやーG

ーRさんの奥さんや、FD3Sさんの娘さんが「ユーゲー」を読まれるには、まだまだ時間がかかりそうな気が……。

山：未来の読者さんも大切にします！

**●「ギャラクシーエンジェル」の声の新谷良子と、ブロッコリー社長の木谷高明氏って、なんとあのヤンキースの松井選手と同じ星陵高校出身なんですよ～。私も20へぇ～モンでした！　（富山県　安平吉希）**

奥：意外な方々が同窓生というのは、調べてみると面白いかもしれないですね。ちなみに私の出身高で有名なのはナベサダさんくらいかな……山本さんのところは？

山：所ジョージとB'zの松本あたりは文句なしに有名人かと！　それから同級生に吉沢悠がいたらしい……。卒業してからアルバムを見て「隣のクラスじゃん！」って思いました。気づくのが遅かったー！

**●最近、宮崎にも〝お宝系古本屋〟が相次いで出店し、プレミアゲームをみつけてはひとりでコーフンしてます。　（宮崎県　ぷうか亭ターボ）**

奥：古本屋めぐりって楽しいですよね。

西：私もときどき古本屋に行きます。プレミア物はないですが、最近の掘り出し物はPS2の『I－U－アンダーウォーターユニット』でした。操作性もいいし、深度を上下させて、敵魚雷をかわすのが新鮮。潜水艦物好きには十分楽しめるゲームですよ。

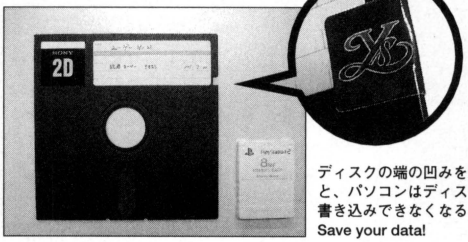
奥：そういえば山本さん、前号の編集後記でクイズを出題してましたよね。

山：はい、それでは正解の発表です！　答えは……「5インチディスクのライトプロテクトシール」でした～!!

使い方は写真をご覧ください。これで誤ってデータを消すこともなくなりますよ！

奥：5インチディスクはそれより、カビで読めなくなる事のほうが多いんじゃないかな？

山：ははは……。というわけで正解者8名の方に粗品を差し上げます！




ディスクの端の凹みを塞ぐと、パソコンはディスクに書き込みできなくなるぞ！
Save your data!

**●編集部の皆さんは現在どのくらい積みゲーしてますか？　僕は10本弱です。　（兵庫県　迫裕司）**

山：軽く積んでるのは30本ありますね。積んで積んで30本。もう増えるばっかりでどうしようかと思ってますよ。

奥：ですよね～。私も7、8本は積みあがってると思います……人生の夏休みが来たらやろうと思ってたんですが、どうも今回の夏休みでは無理そうですね。

山：今回の夏休み、というと？

奥：実はこの度、ついに私も「卒業」することになりました！　ごめん！

山：ええっ。じゃあ新兵補充というのも、もしかして！

奥：次号からは、北郷さんも入れて3人で、榎本さんが戻られたら4人で、頑張ってください。あ、編集長は山本さんでヨロシク。

山：ついに「ユーゲー」創刊メンバーがいなくなってしまう日が来たのですね……まだまだ教えていただきたいこともあったのに。まさか寿ですかっ!?

奥：きっぱりはっきり違います。急なことで申し訳ないですが、秋からは新しい道を進む予定です。実は、最後の大まとめのキモチは、1ページいただいた「ユーゲーDX2」で先行して語っておりますので、それをお別れの言葉とさせていただきたいと思います。本当に9年間、ありがとうございました！

山：わかりました……。では、次号からはまた新しい「ユーゲー」ということで、心機一転がんばります！　乞うご期待です！

# イラストギャラリー

夏休みに、童心にかえってお絵かきというのはいかがですか（もう9月ですが）!?　どんどん投稿してくださいね～。

愛媛県　セサミンX

**『ニューマンアスレチック』**

「こんなのを書いて持っていける本があるなんて素晴らしい」とのことですが。どんなキャラでもOKです！

愛知県　弘崎まろ

**『月風魔伝』**

いつもありがとうございます。確かにこのゲーム、「和風悪魔城ドラキュラ」っぽい雰囲気がありますね～。

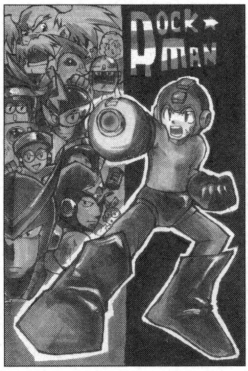
青森県　たちばな杏里

**『イースⅠ・Ⅱ』**

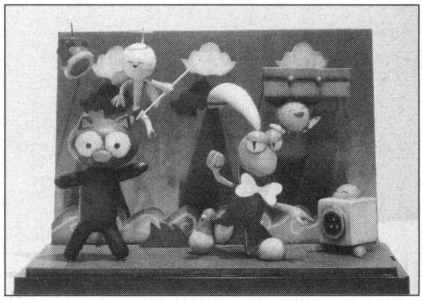
ファルコム特集、喜んでいただけて何よりです。素敵なカラーイラストですが、モノクロページでごめんなさいっ。

**『ロックマン』**

前号に引き続いての登場です。今回はロックマンをまたしてもカラーで！　このコーナーもカラーにしたいですね～。




東京都　戸的カンナ



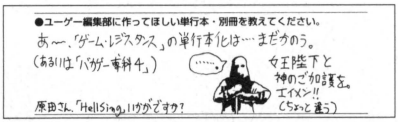
栃木県　金山哲也

**『ダイナマイトヘッディー』**

今月の立体モノはこちら『ダイナマイトヘッディー』の表紙のキャラです。細かいところまでよくできてますね～。

# 葉書の隙間から

最近、隙間を見るのが楽しみです。



**北海道　大草章一**

原田さん……彼の復帰も皆さんでお祈りしてください！女王陛下と神に加えて、女帝の加護も与えたい気分です。

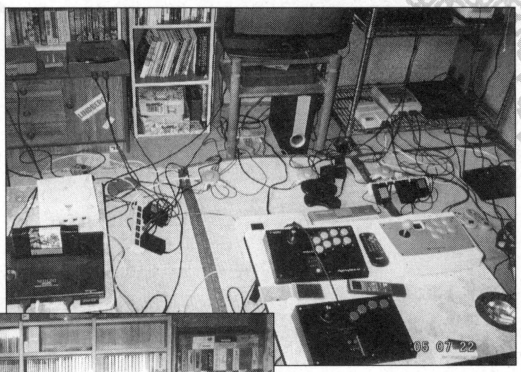
**静岡県　シンヤ**

かわいいですね～。かなりの力作です。ペンの細かいタッチがちゃんと印刷に出るかな？

# ゲームの城 Game no Shiro

いよいよ今回からスタート！　僕と私の自慢のゲーム部屋を公開するという、なかなかデンジャラスな企画です。栄えある第一回は愛知県の臼井大さんをご紹介します!!

ご実家の北向き6畳のお部屋が、臼井さんのゲーム部屋。本当にゲームしか置いていない純ゲーム部屋ということです。ということは寝室は別にあるということですね！　さすが実家ならではの贅沢です。お送りいただいた写真から3点を厳選して紹介しましょう！




➡置かれているTVは25インチと大き目。やはりゲームを存分に楽しむにはこのくらいのサイズが欲しいですね！　ネオジオはイヤホンのところからスピーカーにつなげて、さながら「ゲームシアター」状態に。部屋がゆれる、妻がびびる、父親がキレるのイイコトづくめ（？）だとか。

⬅ソフトは全部数えてないそうですが、1100本は越えるとか。整然と並んでいる上に、余裕もちゃんとあって、もっと増えても安心……というか、増やす気満々な感じでいっぱいです。ダブったソフトは編集部にお送りいただいております。ありがとうございます。

➡本体は全部で32台！　自称メガドライブの箱フェチ、というだけだって、なんだか積み重なってます。今、力を入れているのはネオジオROMだとか。うまくすればコンプリートということですので、その際はぜひまたご連絡をいただきたいですね！

## 投稿お待ちしてます！

ゲームの思い出、誌面への厳しいご意見、榎本さんへの励まし、今日の夕飯。編集部はあなたの投稿をお待ちしてます！締切りは「10月3日（月）」消印有効です。

**〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル**
**㈱マイクロマガジン社　ユーゲー編集部**

Eメールはこちら。特にオチがない話でもOKです。
**ug@microgroup.co.jp** までお待ちしています!!

# 隔月刊 ゲーム批評

2005 9月号 Vol.64

**第1特集**

10年ぶりの三つ巴大戦勃発

## 新ハード、勝つのはどれだ!?

E3 2005でその姿を現したPS3、Xbox360、Revolutionの三大新ハード。その性能と可能性のすべてを検証。現行機トップシェアのSCEは、捲土重来を図るマイクロソフトは、独自路線を突き進む任天堂は——各社の思惑と戦略、そして誰もが気になる今後のゲーム市場を占う!

**第2特集**

## オトナのためのネットゲーム講座

廃人プレイか徹底拒絶か——ネットゲームに対する姿勢はそれだけじゃない! オトナゲーマーにふさわしい、節度のある快適ネットゲームライフの送り方をお教えします。

**第3特集**

## 『ファイアーエムブレム』『ティアリングサーガ』新作徹底比較!! 第2弾

前号の『FE』に続き、今回は『TS』最新作『ベルウィックサーガ』を批評! 両者を比較したライター陣はどのような評価を下すのか。本音モロ出しの座談会も要注目!

**好評発売中**

## デジタルの夢でメシを食うために僕らは!

米光一成/著 9月発売予定

「ゲーム批評」の大人気連載「デジタルコンテンツ仕事術」が単行本になります! 連載に登場した飯田和敏編・麻野一哉編を大幅加筆、さらに「デイリーポータルZ」の林雄司編、「エキサイト」の野口美樹編など、本誌未掲載の盛り上がった講座を多数追加収録予定。デジタルコンテンツの最前線に立つ人々から、この世界でメシを食うための秘訣を探り出す!

Now Printing

鋭意制作中!!

発行:㈱マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 TEL:03-3206-1641(販売)FAX:03-3551-1208

ミラフフフ！目障りなゲームショップYOU&Gが遂に潰れおったわ！
もともと新キャラが間に合わないから適当に始めた使い回し連載だったのにいつまでものさばりおって…
ファミコン？メガドラ？PCエンジン？ヌルいッ！ヌルすぎるッ！
そんなことだから平成魔女狩り将軍森昭雄先生にゲーム脳などとナメられるのだッ！
今こそ真の主役！このゲーム原理主義者「ユーゲ3」が…
真のゲームのいとも尊きその姿を読者諸兄に地獄の底まで馳走してくれようぞ！
FUNDAMENTALIST
ゲーム原理主義者
ユーゲ3
STORY & ART ZOLGEXXX

シナイ山
群馬県
札幌市
第一話「山上の超垂訓」
(拠者による問いかけとその執り成し)
ユーゲ様ッ！お教え下さいッ！
第一拠者
吉田健パウロ
真のゲームっ！真のゲームとは
何でしょうかッ！
真のゲームだと…？
よかろう教えよう…
真のゲームとは是即ち…
紙画面だッ！

げ、げえッ、縦画面ッ！

そうだ！天地開闢の昔より世に優れたるゲームとは全て「縦画面」であった！

ゼビウス!!!
ドラクエ!!!
ストリート!!!
ファイターII!!!

インベーダー!!!
ブロック崩し!!!
パックマン!!!

正しきゲームとは即ち縦画面であり汚れた横画面などは神の計画を貶めるためのサタンの陰謀なのだ！

ドラ80ドラ80ドラ80
こッ…
この反動分子!!!
背教者めッ!!!
貴様等の心は
異端的傾向に!!!
犯されていると
なぜ気付かんッ
!!!!!!!!!
貴様等のような
サタンの徒が
世に蔓延するから
ゲームの品格が
疑われるのよッ!
貴様等にドラクエや
ストIIの何がわかるの?
当時の開発スタッフが
どんな「想い」を込めて
ゲームを作り上げたか!
その秘めたる理想を
どれだけ理解して
いるって言うの?

誰ガ
どう見ても
縦画面
ゼショーッ

ダルシムの物理科学を
超越した動きは
そもそもストⅡの世界が
縦画面であったと
考えれば説明できる。

背後の象は、ヒンズーの
ガネーシャ神を象徴し
これはもちろん縦画面で
あることを暗示している。

一見「KO」に
見えるが、実は
縦にして見ると
「真実」を意味する
マヤ文字となっている

ザンギエフはロシア人なので
ロシア正教の伝統からも
この画面は一種のイコンであり
縦画面であるほうが相応しい

こ…
これまでの
ユーゲも…

大なり小なり
頭がおかし
かった…
だが！

こいつは違うッ！
あまりに突き抜けて！
すべてを超越して！
危険なレベルに
到達しずぎている！

ゲーム漫画だとか
美少女にちょっと
三枚目的要素を加えて
意外な人間味を増す
演出意図とか
そういうこと
抜きにして
これはもはや
ただの狂人…ッ！

ズズズズ

恐れていたことが現実になってしまった…！

ついに目覚めてしまったようね「ユーゲ3」…

ああ…だがあの子はあまりに危険すぎる…

ゲーム業界が破滅する前になんとしても止めなくては！

破滅しろ！破滅しろ！

ゲーム業界はもうおしまいなんだ！こんな雑誌がいつまでも続くもんか！おまえらはこの風霊児と道連れになるんだ！

# BACK NUMBER

## マイクロマガジン社／KTC発行ゲーム誌　バックナンバーのお知らせ

### ユーゲー　「ユーゲー」は「ユーズド・ゲームズ」と「ナイスゲームズ」が合併した素薔薇しいゲーム誌です!!

**No.08**

**第1特集**
いまどきの
リメイクゲーム
**第2特集**
新ジャンル
「刑事ゲー」発見！
**シリーズ特集番外編**
燃えろシリーズの系譜

**No.10**

**第1特集**
西空に輝く宵の
NEOGEO（明星）
**第2特集**
銀幕ゲーム大集合
～あの頃の映画ゲームたち～
**シリーズ特集Part 6**
リッジレーサー
－Rの系譜－

**No.11**

**第1特集**
ジカンのスキマ♡お埋めします
いつもポッケに
携帯ゲームを！
**第2特集**
憧れのクイズ番組を疑似体験
クイズゲームクロニクル
（TV編）

**No.12**

**特集**
ユーゲーAWARD2003
鉄腕アトム（GBA）
制作者インタビュー
（岡野哲氏）
**シリーズ特集Part 7**
熱血硬派くにおくん

**7月号(No.13)**

**第1特集**
ブランド生誕20周年記念
ベスト！　ヒット!!
ナムコット!!!
**第2特集**
シューティングゲームの深層
**特別付録**
ナムコ公認
復刻FCカセットシール

**9月号(No.14)**

**第1特集**
期間限定スペシャル企画
五輪ゲーム特集
**第2特集**
MINIPOWER
今、明かされる
ミニゲームの世界
**シリーズ特集Part 8**
シャイニングシリーズ

**11月号(No.15)**

**総力特集**
発売10周年記念!!
セガサターン、シタ？
**小特集**
TV放映25周年記念！
ドラえもん
ひみつゲーム大百科
**付録**
セガ公認
セガサターンステッカー

**1月号(No.16)**

**読者投稿連動企画**
みんなのゲーム評議会
**第2特集**
僕たちの好きな
もえるゲーム
**シリーズ特集Part 9**
桃太郎電鉄

**3月号(No.17)**

**巻頭特集**
悠久のゲームメーカー
F・O・Gのすべて
**第2特集**
帰ってきた！
外伝ゲームの逆襲
**第3特集**
パっと遊べてズルズルはまる
パズルゲーム特集
**お年玉特別付録**
『クインティ』サントラCD

**5月号(No.18)**

**巻頭特集**
大作に隠れた2004年の
名作ゲームを徹底捜索！
ユーゲーAWARD2004
**第2特集**
レトロゲームの興奮再び!!
時代を逆走する総力小特集
8BIT!　アクションゲームズ
輝けるゲームアイディア

**6月号(No.19)**

**巻頭特集**
ゲーム&ウォッチ生誕
25周年記念!!
ハンディゲーム機
グラフティ
**第2特集**
マス目の数だけドラマがある!
3Dダンジョン探索の達人
**シリーズ特集Part10**
ヘラクレスの栄光

**8月号(No.20)**

**巻頭特集**
語り継がれるゲームがある
Falcomの世界
**第2特集**
～忍を極める秘伝の書～
忍者ゲーム特集
**特別付録**
ファルコム公認
特製ステッカー

### 新作だけがゲームじゃない！　時代を超えるゲーム専門誌　ユーゲーDX

**STAGE 1**
ユーゲーNo.1～No.4
にナイスゲームズの
連載も収録した超豪
華保存版！　カラー
ページも完全再現。
書き下ろしも収録。

**STAGE 2**
ユーゲーNo.05～08までを
ほぼ完全収録。恒例の書
き下ろしに加え、伝説のイ
ベント「ユーゲー夏祭り」
（2003年8月開催）で配布
された「ユーゲー限定版」も
一部特別収録した愛蔵版。

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させていただいております。書店さんを通じての販売となりますことをご了承ください。お近くの書店にて「欲しい号数」「冊数」「住所、氏名、電話番号」をお申し付けください。なお、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。
※「ユーゲー」No.01～07、09は完売いたしました。

# BACK NUMBER ユーゲー／ユーズド・ゲームズ　バックナンバー常備店さん

「近くの書店で売ってないよ～！」という、読者さんからの悲鳴にお応えして、全国で「ユーゲー」を確実に置いてくれている書店さんを紹介！　これからも、どんどん増える予定です。置いているのに載っていないという書店さんがあったら、「ここに載せてもらえるんですよ～」と**書店さん**に言ってみてね！

●北海道札幌市北区
ブックマーク北33条店
●北海道札幌市白石区
ツタヤ札幌インター店
●北海道札幌市中央区
ビックカメラ札幌店
旭屋書店札幌店
メロンブックス札幌店
●北海道札幌市豊平区
貴光堂福住店
ゲオ札幌平岸店
●北海道小樽市
喜久屋書店小樽店
●北海道帯広市
100満ボルト帯広店
●宮城県仙台市青葉区
金港堂
アイエ書店駅前店
喜久屋書店仙台店
あゆみBooks仙台店
●山形県酒田市
青山堂　ブックランド
●福島県いわき市
ヤマニ書房
●茨城県つくば市
ブックランドカスミ学園店
●群馬県前橋市
戸田書店前橋本店
●埼玉県川口市
書泉ブックドーム
●埼玉県さいたま市浦和区
Dokidoki冒険島南浦和本店
須原屋本店
●埼玉県さいたま市大宮区
ジュンク堂書店大宮ロフト店漫画館
●千葉県千葉市
三省堂書店Bee-One店
談・文教堂幕張店
●千葉県船橋市
アニメイト津田沼店
●東京都品川区
あおい書店五反田店
●東京都新宿区
芳林堂書店高田馬場店
文鳥堂飯田橋店
紀伊國屋書店新宿本店フォレスト
●東京都千代田区
三省堂書店大丸東京店
石丸電気ゲームワン
アソビットシティ１番館1F
書泉ブックタワー7F
文教堂霞ヶ関店
二六堂岩本町店
ロンブックス番町店
●東京都豊島区
芳林堂書店コミックプラザ
●東京都目黒区
恭文堂書店
●東京都立川市
オリオン書房立川北口店
●東京都町田市
福家書店町田店
●神奈川県川崎市
文教堂ブックセンター
●神奈川県平塚市
文教堂伊勢原南店
●神奈川県横浜市
まんがの森横浜西口店
●長野県更埴市
Dokidoki冒険島更埴店
●富山県富山市
明文堂書店新庄経堂店
●静岡県静岡市
ヴィレッジ・ヴァンガード
パレード店
●静岡県沼津市
吉野屋
●静岡県浜松市
マジカルガーデン浜松高台店
●岐阜県恵那市
コスモブックセンター
●岐阜県各務原市
本21各務原店
●岐阜県高山市
三洋堂書店高山店
●愛知県豊橋市
豊橋精文館1F
●愛知県名古屋市中区
三洋堂書店上前津店
●愛知県名古屋市緑区
ファミーズ鳴海店
マジカルガーデン緑店
ブックセンター名豊緑店
●愛知県名古屋市港区
ファミーズ名港店
ファミーズ当知店
●愛知県名古屋市南区
ファミーズ柴田店
●愛知県大府市
ファミーズ共和店
●愛知県刈谷市
ブックセンター名豊刈谷店
●愛知県小牧市
小牧ブックセンター
●愛知県知多市
ファミーズ知多朝倉店
●愛知県知多郡
ファミーズ阿久比店
●愛知県知立市
しんせつ書房
●愛知県東海市
ファミーズ富木島店
●愛知県半田市
ファミーズ半田インター店
●三重県鈴鹿市
宮脇書店鈴鹿店
●三重県津市
白揚藤方店
●三重県名張市
長谷川堂書店
●滋賀県湖南市
いしべブックセラーズ
●滋賀県彦根市
CBワールドフジノ彦根店
●京都府京都市下京区
旭屋書店京都店
信長書店京都四条河原町店
●京都府京都市中京区
喜久屋書店漫画館京都店
●京都府京都市南区
アバンティブックセンター
●大阪府池田市
甲川正文堂
●大阪府大阪市阿倍野区
喜久屋書店漫画館阿倍野
●大阪府大阪市北区
旭屋書店本店
紀伊國屋書店阪急32番街店
ジュンク堂書店大阪本店
●大阪府大阪市浪速区
わんだーらんどなんば店
ソフマップなんば店ザウルス1
ソフマップ４号店4F
●兵庫県神戸市中央区
ジュンク堂書店漫画館三宮駅前店
エンジョイスペース・ギルド
●岡山県岡山市
丸善シンフォニービル店
林語堂書店
●岡山県総社市
宮脇書店総社店
●岡山県津山市
ブックセンターコスモ津山店
●鳥取県鳥取市
ブックセンターコスモ吉方店
●島根県松江市
ブックセンター今井西津田店
●広島県広島市
フタバ図書MEGA（祇園中筋店）
ソフマップ広島店
ジュンク堂広島店
●山口県下関市
明屋書店下関安岡店
●福岡県粕屋郡
明林堂書店宇美店
●福岡県北九州市
積文館書店本城店
●福岡県福岡市東区
明林堂書店箱崎店
●福岡県福岡市中央区
ジュンク堂福岡店
福家書店福岡店
りーぶる天神
●福岡県前原市
明林堂書店周船寺店
●熊本県荒尾市
Booksあんとく荒尾店
●熊本県熊本市
金龍堂まるぶん店
金龍堂東バイパス店
●鹿児島県鹿児島市
ひょうたん書店Warp店
ひょうたん書店

＊掲載ご希望の書店様を常時募集しております。弊社販売部営業までご連絡いただければ幸いです。

## 読者プレゼント当選者
### ユーゲー８月号No.20

『イース』スーパーキャストモデル　埼玉県　小林伸晃
OVA『イース天空の神殿』ポスター　広島県　平野俊幸
『アルコムクラシックスⅡ』ポスター　石川県　遠藤正也
『アルコムクラシックス』　愛知県　鈴木正勝
『アルコムクラシックスⅡ』　福井県　畑茜
『ブランディッシュ』(SFC)　青森県　浅利佳那子
『ブランディッシュ2EXPERT』　神奈川県　柘植伸介
『風の伝説ザナドゥ』　長野県　宇佐美陽介
『ザ・スーパー忍』　神奈川県　清泉龍一郎
『シャドー・ダンサー』　宮城県　大杉優介
『忍者武雷伝説』　岐阜県　鈴木美里
『影の伝説』　東京都　千葉雄
『忍者らホイ！』　北海道　大川理志
『忍者ハットリくん』　福岡県　阪口智和
『忍者くん　魔城の冒険』　大阪府　田辺晋也
『忍者じゃじゃ丸くん』　沖縄県　浜田美穂
『イースⅦ　ナビシュテムの匣』(WinXP)　埼玉県　町田幸宏
『VM JAPAN』　愛知県　牧竜志
『幻想三國誌』　東京都　石崎喜久美
『イース　ナビシュテムの匣』(PS2)　群馬県　羽鳥尚子
『イースⅤ　失われた砂の都ケフィン』　富山県　酒井一幸
『ロマンシア』　茨城県　熊木聖二
『ブランディッシュ』(PCE-CD)　島根県　松浦一樹
『ぽっぷるメイル』　宮城県　桜井香織
PCエンジンドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱガイドブック　愛知県　三浦直也
ユーズド・ゲームズ vol.2　広島県　坪井大樹

敬称略

# ユーゲー 定期購読のご案内

**「ユーゲー」のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！**
**確実、スピーディーな定期購読をぜひご利用くださいませ。**

**『ユーゲー』　奇数月3日発売予定・年6回発行**
**一年間の定期購読価格 → 定価860円（税込） × 6回 ＝5,160円**

**【お申し込み方法】**
手続きは簡単です。巻末に綴じ込んである「郵便振替用紙」（払込取扱票）に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額とともにお申し込みいただくだけです。振込手数料・送料は弊社にて負担させていただきます。

**【ご注意】**
・定期購読をお申し込みされる際には、発売日の2週間前までにお申し込みください。締切以降のお申し込みに関しては、その次の号からのお取り扱いになります。
**例：次号No.22からお申し込みされる場合は、2005年10月20日（木）までにお申し込みください。**
・本誌巻末の振替用紙以外でのご入金（郵便小為替、切手、青色の振替用紙でのご入金など）は受けつけかねますのでご了承ください。
・ご依頼人住所・氏名・電話番号は必ずご記入ください。特に電話番号がない場合、事故の対処にお時間がかかる場合がございます。
・定期購読期間中の途中返金については、受けつけかねますのでご了承ください（刊行ペースの変更・価格変更・休刊の際は、別途ご連絡させていただきます）。
・住所を変更された場合は、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。
・定期購読の最終月に継続ご案内用紙を同封させていただきます。

**①巻末にある「払込取扱票・払込金受領証」を本誌より切り取ります。この際に、「払込取扱票」と書いてある所から、「払込金受領証」を決して切り離さないようご注意ください。**
**②初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規 / 継続」のうち「新規」を丸で囲んでください。**
**③通信欄の「購読期間」に何号からご希望かをご記入ください。なお、期間は1年のみです。**
**④ご依頼人の郵便番号・住所・氏名・E-mailアドレス・電話番号を払込取扱票にご記入ください。**
**⑤右側の払込金受領証の「ご依頼人」の欄に氏名をご記入ください。**
**⑥すべての記入が終了しましたら、お近くの郵便局窓口に代金を添えて提出してください。**

・通常は発売日から遅くとも3日以内には届きます。もし届かない場合は、事故の可能性がありますので、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。

**お問い合わせ先**
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土・日・祝日を除く平日AM 9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます）
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp（件名は「ユーゲー・定期購読」とご記入ください）

| | |
|---|---|
| 発行人 | 武内静夫 |
| 編集人 | 武内静夫 |
| 編集長 | 山本悠作 |
| 編集 | 西村将浩／櫻川実丈／奥山美雪 |
| 編集協力 | 飴尾拓朗(G-trance)／池谷勇人／卯月鮎／遠藤昭宏／大澤良貴／河合桃子／恋バラ支部長／鴨原盛之／ジョッキー★笹岡／竹之内純一／田中ノボル／罰帝（G-trance）／藤井宏幸（武蔵野プロ)／水野隆志／箭本進一 |
| 漫画・イラスト | おおつきべるの／ゾルゲ市蔵／波多野ユウスケ |
| デザイン | マイクロハウスクリエイティブ事業部 高橋みどり／茂木裕子 |
| 販売営業 | 浜崎　肇／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介／吉田　遼 |
| 広告営業 | 森　崇 |
| 印刷 | 株式会社廣済堂 |

ユーゲー USED GAMES 2005 10月号 No.21

平成17年10月1日発行第2巻第6号通巻22号

㈱マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
編集部　TEL 03-3551-9569　FAX 03-3551-9565
販売部　TEL 03-3206-1641　FAX 03-3551-1208
広告部　㈱マイクロハウス　レップ営業部（森　崇）
TEL 03-3555-1206　FAX 03-3297-0180
ＵＲＬ：http://www.microgroup.co.jp/mm/
E-mail：ug@microgroup.co.jp


**12月号は11月2日発売予定**

サインを見逃すな――と、ある編集者に言われたことがあります。読者アンケート、評判、その他いろいろ。作り手の個性も大前提ですが、読み手の本音も決して欠かせません。ゲームの発掘・再評価、そしてゲームのある生活を楽しめる雑誌を目指して。先頭に立つのではなく、肩を並べて語りたい。叱咤激励、お待ちしてます！　（山本）

ガンダムが今度は「XBOX360」で発売ですかぁ。どんなゲームになることやら……。今号より「ユーゲー」のお手伝いをしてます西村といいます。最近、2才になる息子がPS2コントローラに興味津々。デュアルショックが震えた瞬間、何事が起きたのかと驚いてました。そろそろセーブデータをイタズラされないか、心配な毎日です。　（西村）

**お見舞いのメッセージをありがとうございます！**

どうも！　ご無沙汰しております、都内某病院より“元老院”として裏から「ユーゲー」を操っている（嘘）榎本です。読者様から、ご心配のオハガキ・お手紙など頂き、闘病生活の大きな励みとさせていただいております。さて、何とか年内には編集長として復活できるよう、復活パターンを組んでいますので、ごく一部のマニアックかつニッチな榎本編集長ファンの皆様、今しばらくオマチクダサイ。

## 引き続きライター募集中!!

「ユーゲー」編集部では誌面向上のため、ゲーム系の原稿を書いていただくライターを募集しています。東京近郊にお住まいで編集部まで来られる方は歓迎します。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの紹介文（タイトル・形式は自由)、経験者の方は雑誌などに掲載された記事と、履歴書を「ユーゲー」編集部【ライター募集】係までお送りください。

応募から2ヵ月が経過しても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。また、応募書類は返却できませんので、あらかじめご注意ください。

**応募先**
〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
ユーゲー編集部「ライター募集」係

## NEXT ISSUE

### シリーズ特集 Part.12 グラディウス

壮大なるスペースファンタジー！　「逆火山」「宇宙植物」「増殖細胞」など、画面の先には夢幻の宇宙が広がっていた！　伝説のシューティングの世界に迫る！

### ロイヤル・ウェディング記念!? プリンセス・ゲーム特集(仮)

ゲームに登場する麗しきプリンセスたちをクローズアップ！　定番の「さらわれ役」から「戦う姫さま」まで、魅惑のプリンセスに逢えるゲームを紹介！

### 隠しておくにはもったいない！ 隠れキャラ・オールスターズ

「ソル」「ゴーデス」「ヤシチ」など絶滅の危機に瀕している「ボーナス」系から、格闘ゲームでおなじみの「隠しプレイヤーキャラ」まで総チェック！

**ほか、さまざまな企画が進行中！**

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

●面白かった記事、つまらなかった記事（目次番号）を3つご記入ください。

| | 番　号 | その理由 |
|---|---|---|
| 面白かった | | |
| | | |
| | | |
| つまらなかった | | |
| | | |
| | | |

●あなたの好きなゲームキャラクターを教えてください。また、その理由は？

●読みたい新連載・コーナーなどありましたらお書きください。

●本誌へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですのでお書きください。

●欲しいプレゼント商品名（P79参照。応募の締切は10月3日です）

キリトリセン

POST CARD

50円切手を
貼ってください

1040041

東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社

ユーゲー USED GAMES 編集部

10月号　No.21アンケート係行

キリトリセン

今後の出版企画の参考にさせていただきますので、以下の項目にご記入のうえ、ご投函ください。

| フリガナ<br>氏名 | ペンネーム | | |
|---|---|---|---|
| | 職業 | 年齢<br>歳 | 性別<br>男・女 |
| 〒　　住所 | | | |
| e-mail | | | |

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●最近遊んで面白かったゲームソフト名

その理由

●特集で取り上げてほしいテーマは？

●ゲーム以外で一番興味のあることは？

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。

（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

# 払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

| 口座番号 | 百 | 十 | 万 | 千 | 百 | 十 | 番 | 金額 | 千 | 百 | 十 | 万 | 千 | 百 | 十 | 円 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 0 1 2 0 ＝ 2 ＝ | | 1 | 2 | 3 | 2 | 9 | 5 | | | | | | 5 | 1 | 6 | 0 |

加入者名 株式会社マイクロマガジン社

料金 ／ 特殊取扱

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

通信欄

| 定期購読誌名 | ※購読期間 | 送金額（送料当社負担） |
|---|---|---|
| ユーゲー ※新規 継続 | 月号より1年間 | 5，160円 |

フリガナ

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□－□□□□

フリガナ

送付先御氏名

電話　TEL

年齢　才

性別　男・女

ご依頼人

（郵便番号　　）

※

（e-mail：　　）

（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39675号）

これより下部には何も記入しないでください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

キリトリ線

# 払込金受領証

| 口座番号 | 百 | 十 | 万 | 千 | 百 | 十 | 番 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 0 1 2 0 ＝ 2 通常払込料金加入者負担 | | 1 | 2 | 3 | 2 | 9 | 5 |

加入者名 株式会社マイクロマガジン社

| 金額 | 千 | 百 | 十 | 万 | 千 | 百 | 十 | 円 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 5 | 1 | 6 | 0 |

ご依頼人 ※

料金 ／ 受付局日附印

特殊取扱

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

ゲームもドラマも音楽も

# すぐできる！PSPの本

## 100倍遊べるパーフェクトガイド

好評発売中！

新書判／132ページ

PSPでできる「動画」「静止画」「音楽」の便利な使い方を徹底解説。
その他、液晶保護フィルムの貼り方や、お風呂で遊ぶPSPなど、
あなたのPSPライフを100倍楽しくするための必携本。

新作だけがゲームじゃない！　時代を超えるゲーム専門誌

# ユーゲーDX デラックス

USED GAMES

www.microgroup.co.jp/mm/

No.05～08 STAGE 2

ファミコンからプレステまで！

すべてを網羅する「ユーゲー」完全版第2弾!!

幻の「ユーゲー限定版」も一部収録!!

「ユーゲー」から2度目の総集編が登場！　5号から8号までの内容を収録し、さらに03年に開催された「ユーゲー夏祭り」で配布した幻の「限定ユーゲー」の一部を収録！　当時の編集部員の書き下ろし原稿も満載。お得な一冊を見逃すな!!

A5判／548ページ　好評発売中!!

書き下ろしイラスト総数は200枚を突破！
驚愕の"妹"式投資エンターテイメント。

# 株でいこう！

お兄ちゃんネット・トレーディングしよっ

大好評発売中！書店に走れ!!

B5変形／オールカラー192ページ

http://www.kabuiko.com

発行：㈱マイクロマガジン社　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　TEL：03-3206-1641（販売）FAX：03-3551-1208

平成17年10月1日発行第2巻第6号通巻22号　発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　発行所：㈱マイクロマガジン社　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3206-1641（販売）　FAX03-3551-1208

# お金持ちになりたいですか？

と尋ねられたら、たいていの人はイエスと答えるでしょう。でも、どうしたらお金持ちになれるのでしょうか？　その方法を教えてくれるヒトは滅多にいません。

あなたは、全世界で一七〇〇万部を超えたベストセラー「金持ち父さん、貧乏父さん」を読みましたか？

著者のロバート・キヨサキ氏は、子供の頃受けた金持ち父さんからの教えを元に実際にお金持ちとなり、本を書き、それがベストセラーとなりました。しかし、あなたがこの本を読んで感動し、「さぁ私もお金持ちになろう」と思ってもスグに実現できるわけではありません。何故か？　お金持ちになるための能力「ファイナンシャル・リテラシー」が身に付いていないからです。

金持ち父さんが繰り返し教えてくれたこの能力を誰でも身につけられるようにと、著者が考案したのがこの「キャッシュフロー」ゲームです。あなたの「金持ち父さん」はこのボードゲームです。このゲームで繰り返し遊べば、それがトレーニングとなり、お金持ちになる基礎が身に付くのです。

……お金持ちになりたいですか？


大好評発売中

## キャッシュフロー101 日本語版

仲間と楽しみながらお金持ちになるための基礎知識が"体得"できるユニークなボードゲーム。住宅ローンや子供の教育費、税金などのために毎日アクセク働く日常から逃れる方法が、ここにあります！

こんなことが学べます

- ファイナンシャルIQを速く簡単に高める方法
- 給料が少なくても経済的自由を手に入れる方法
- 資産を作り、お金を生み、お金が自分のために働いてくれる方法

標準小売価格 21,000円（税込）

※英語版付属のビデオ・カセットテープは付属しておりません

## キャッシュフロー202 日本語版

さらに現実に即した高度なステップに進む人のための上級編。空売り、コール・オプション、プット・オプションなど、高度な投資のテクニックが学べます。キャッシュフロー101日本語版が必要。ロバート・キヨサキ氏他の専門家が不動産投資について語るCD（日本語吹き替え版5枚組）も付属。

標準小売価格 14,700円（税込）

## キャッシュフロー for キッズ

「かわいい我が子にも早いうちにこの能力を」というご要望にお応えして子供向けのキャッシュフローゲームができました！『子供のファイナンシャルIQを伸ばそう』（書籍218頁）とオーディオブック（CD約60分）がついた総合教育セットです。（対象年齢6歳以上）

標準小売価格 12,600円（税込）

ご購入は

全国の紀伊國屋書店、東急ハンズ各店、銀座博品館などで。また、全国の書店でもご注文いただけます。金持ち父さんの日本オフィシャルサイト（www.richdad-jp.com）、株式会社クラビス（www.clubrich.jp）では、他の関連商品もお求めいただけます。最新の情報は、下記弊社Webサイトにてご案内しております。

キャッシュフローゲーム日本語版発売元
マイクロマガジン社
www.micromagazine.net
お問い合せ:03-3551-2408

©1996-2004 CASHFLOW® Technologies, Inc. All rights reserved.
ボードゲームCASHFLOW®は、特許番号5,826,878、6,032,957および6,106,300の米国特許により保護されています。CASHFLOW®は、CASHFLOW® Technologies, Inc.の登録商標です。


定価：860円
本体819円

© 2005 MICRO MAGAZINE　Printed in Japan

雑誌08917-10

4910089171057
00819